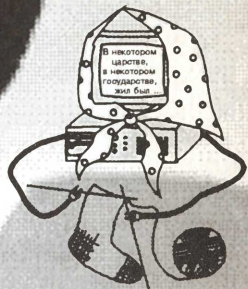
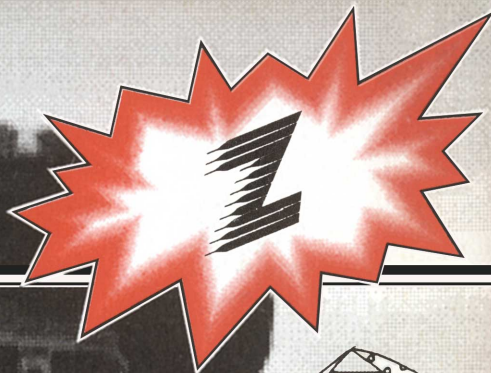


4



**Тема  
номера**

**Генерация  
персонажей  
в ролевых  
играх**

**Albion**

**Dragonsphere**

**FORUM**



**Роботы играют  
в "Зарницу" ...  
стр. 2**

"...и когда я уже думал лишь о том, чтобы улететь unnoticed, Ланзи с отчаянным визгом кинулась на монстра и зблела его за собой в пропасть. Отчаянная девчонка!" (стр. 58)



**Издательство  
“Инфорком–Пресс”**

Россия, 125124,  
Москва, А-124, а/я 70  
Тел./факс (095) 956-16-31  
postmaster@ircpress.msk.su

**Административная группа:**

Николай Рыжов,  
Ирина Симонович

**Редакционно-издательская  
группа:**

Андрей Алексеев: *верстка,  
дизайн*

Сергей Бобровский: *Strategy,  
Action,  
Wargames*

Дм. Браславский: *Management,  
Adventure*

Георгий Евсеев: *Adventure,  
RPG,  
Puzzles*

Сергей Пацок: *Hardware,  
дизайн*

Вакантно: *Simulation*

Вакантно: *Arcade*

Вакантно: *Sports*

**Координатор:**

Сергей Симонович

**Учредитель:**

АОЗТ “Инфорком–Пресс”

**Благодарности:**

Особую признательность выражаем нашим семьям, которые “поддерживают огонь” в домашних очагах, пока мы “горим” на работе, и друзьям, сумевшим уделить нам частицу души для дружеской поддержки и технической помощи.

**ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ**



**ХОДУЛИ**



**ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ  
ПОДХОД**



**КАК МЫ ИГРАЕМ**



**КОМПЬЮТЕРНАЯ  
НОВЕЛЛА**



**РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА**



## **2 Z: Роботы играют в “Зарниш”**

**Z** весьма точно воссоздает атмосферу реального сражения, когда счет идет на секунды и надо принимать множество тактических решений...

## **11 Albion**

Игра вышла совсем недавно, и сегодня на многих серверах мира ее решение отмечается как Most Wanted (самое желаемое).

## **23 RPG: Генерация персонажей “Быстрый старт”**

Многие ролевые игры базируются на похожих системах правил и потому между ними есть много общего.

## **28 Генерация персонажей в RPG**

В подавляющем большинстве ролевых игр правильный подбор персонажей в команду может стать критичным для прохождения игры.

## **35 Еще немного о генерации персонажей в RPG**

Очень похоже, что система AD&D, рассчитанная на настольные игры, начала оказывать отрицательное влияние на дальнейшее развитие ролевых игр.

## **38 Генерация персонажей: научные аспекты**

Через проблему правдоподобного поведения компьютерных персонажей сегодня проходит фронт исследований ученых разных специальностей.

## **43 Морфология компьютерной игры**

Внимательно изучив книгу “Морфология сказки” обнаруживаешь в ней такие глубины, которые и не снились сегодняшним сценаристам.

## **46 Продолжение штурма Curses: Враг контратакует**

Мы продолжаем штурм одной из популярнейших игр жанра Interactive Fiction, принадлежащей перу известного британского программиста Г.Нельсона.

## **54 Dragonsphere**

Проснуться во дворце на следующий день после собственной коронации! Мечта! Вы тоже так думаете?..

## **62 Мультимедийный центр столицы**

Внимание! В центре Москвы открылся новый магазин — “ЭлектроТЕХ Мультимедиа”



# Z: Роботы играют в "Зарницу"

## Красные против голубых

The Bitmap Brothers,  
Renegade, 1996

© Сергей Бодровский, 1996.

Любителям Dune 2,  
WarCraft, C&C читать  
не рекомендуется!

Я очень долго ждал эту игру (уверен — не один), и, наконец, дождался. Хотя **Z** довольно трудно отнести к жанру стратегии или Wargames, на что я так надеялся, когда встречал анонсы к ней, но она тем не менее стоит очень и очень близко к той же "Дюне 2". В списке 100 лучших игр **Z** отнесена к action-жанру, но я бы все-таки назвал ее стратегией с очень шустрыми солдатыками. В том же **C&C**: стоит увеличить скорость передвижения вражеских войск в десять раз, и игра сразу может превратиться в аркадную. Но основа-то ее, сам алгоритм чисто стратегический!

На этом, собственно, и построен **Z**. С одной стороны, основным преимуществом этой игры, еще не оцененным по достоинству, является наконец-то использование практически во всех миссиях равных сил с обеих сторон, что должно возлагать большую нагрузку на алгоритмическую часть программы, отвещающую за искусственный интеллект. С другой стороны, не умаляя отлично сработанного ИИ, надо отметить, что компьютер действительно играет настолько быстро, что прохождение миссий напоминает скорее **Cannon Fodder**, чем **Dune 2** со товарищи.

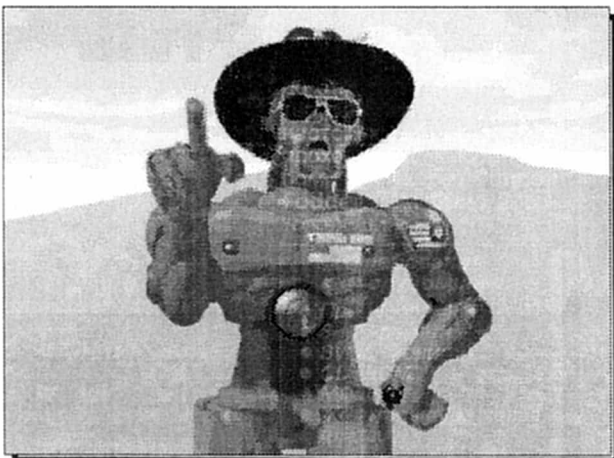
На мой взгляд, игра очень сильно бы выиграла, если бы авторы сделали скорость передвижения вражеских роботов в несколько раз меньшей. Слишком медленной, чисто стратегической, игру делать нельзя — не потянет ИИ, — но и стремительные атаки голубых заканчиваются победой, как правило, лишь из-за физической невозможности слишком быстро шуровать мышкой. Здесь оптимальным представляется компромисс, когда и подумать есть время, и слишком долго тоже рассусоливать не дадут.

**Z** в целом весьма точно воссоздает атмосферу реального сражения, когда счет идет на секунды, и когда надо принимать множество тактических решений. Я не припомню другой игры (за исключением, наверное, **Warhammer**), которая столь точно отражала бы течение реального сражения. Правда, из-за флажков, символизирующих захват территории, игра имитирует скорее пионерскую "Зарницу", чем настоящую войну.

Однако, сама по себе идея **Z** мне представляется прекрасной и очень оригинальной. Не надо ничего строить (хотя для некоторых игроков это существенный минус), с другой стороны, можно производить боевую технику на

### Требования к оборудованию:

- Процессор 486
- 8 Мб памяти
- SVGA-монитор
- CD-ROM
- Мышь
- Желательна звуковая плата.

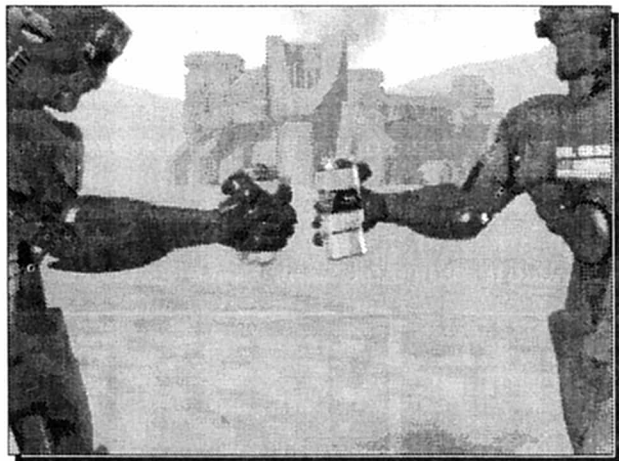




заводах примерно как воинов в городах (вспомним незабвенных **Warlords**). Самое интересное, что мнения об этой игре очень сильно разнятся. Те, кто ждал стратегии, сильно разочарованы и плюются, те же, кто хотел повоевать, в полном восторге. Вообще, **Z** понравится скорее любителям "Боевых Роботов", чем "Искусства Войны".

Игра выполнена с изрядной долей юмора. Все анимационные заставки напоминают забавные мультки из **Worms**, да и во время партии иной робот орет "Хэлп! Хэлп!" так душещипательно, что слезы наворачиваются на глаза. Слезы от смеха.

Ни один из роликов не обходится без банок с топливным пивом. Видать, разработчики игры явно равнодушны к этому напитку. Правда, сам Капитан **Zod**, судя по всему, недолюбливает пиво, и двум роботам от него постоянно достается. Впрочем, в конце игры они берут своеобразный реванш.



Животный мир в игре довольно разнообразен. На каждой из планет можно обнаружить не менее четырех видов различных животных. Обычно это три наземных вида, типа кроликов, черепах, червяков, кенгуру, которых можно отстреливать, а также птички, пролетающие прямо перед Вашим носом. В том смысле, что обзор игрового поля осуществляется как бы с высоты птичьего полета, и поэтому птички могут закрыть пол-экрана. Да и уничтожаемые роботы

и останки боевой техники тоже нередко подлетают на приличную высоту.

### Быстрый старт

Некоторые игры позволяют описать всего 10% возможностей их интерфейса, и Вы сможете пройти всю игру. Для других недостаточно и 90%. К счастью, **Z** не входит в их число. Управление в этой игре очень просто, хотя и не идеально.

После начального ролика Вы попадаете в игровое меню. В нем нас интересуют такие возможности, как "начать новую игру" (New Game), "загрузить игру" (Load Game), "выйти в ДОС" (Exit to DOS). Кроме того, можно установить режим SVGA (640x480 или 320x200), а также яркость палитры экрана.

В самой игре аналогичные возможности имеются в меню, вызываемом по щелчку на кнопке "Menu" в правом нижнем углу экрана. Оттуда еще можно сохранить игру (Save Game), и настроить громкость звучания фоновой музыки и разговоров (Sound Control).

Цель игры — захватить пять планет. Каждая планета "разбита" на четыре миссии, всего получается 20 миссий.

Вы играете за красных роботов, Вам противостоят голубые роботы. Карта каждой миссии разбита на квадраты, которые могут быть нейтральными (серого цвета) или находиться под контролем красных или голубых. Для взятия зоны

под контроль надо захватить своей боевой единицей (БЕ) флаг, расположенный на каждой из зон. Чтобы победить, надо или уничтожить вражеский штаб, или заехать в него через парадный вход.

Пешие роботы выделены в группы по 2-4 "человека". Щелкнув на любом из роботов группы, Вы отмечаете их вожак, за которым пойдут остальные. Более мощная техника действует по одиночке. Для объединения нескольких



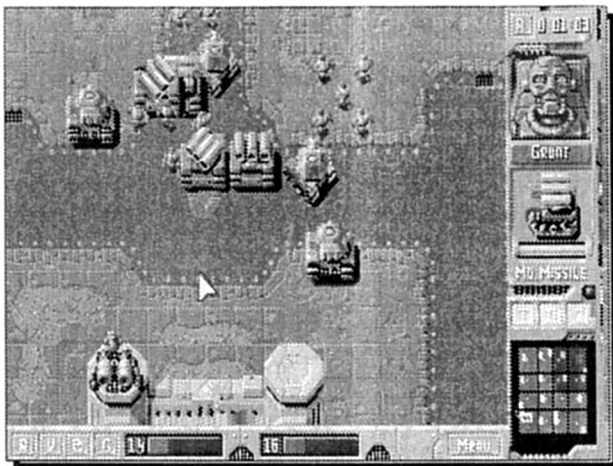
БЕ в одну временную группу надо просто нажать на левую клавишу мыши и, не отпуская ее, протащить курсор по экрану. Все попавшие в появляющийся прямоугольник БЕ объединяются в один отряд, который в дальнейшем можно активизировать выделением любого члена этой группы.

Вопиющим интерфейсным просчетом является отсутствие функциональной нагрузки на правую кнопку мыши. Выделив группу, Вы в дальнейшем можете сбросить это выделение ТОЛЬКО с клавиатуры (нажав на пробел). Вообще, оптимальным в Z на самом деле является совместное клавиатурно-мышинное управление, но все-таки подобный дефект непростителен.

Когда имеются одна или несколько выделенных БЕ, курсор будет принимать разную форму. Он имеет вид крестика, находясь на точке, куда можно доехать, руки — над флагом для его захвата, прицела-кружка над объектами, по которым можно стрелять. Не очень хорошо, что после щелчка над целью выделение группы сбрасывается и для следующего действия ее опять требуется выделять. Текущая группа обычно представлена физиономией одного из роботов личного состава в правом верхнем углу экрана. Щелкнув по нему, Вы опять выбираете эту группу. Кроме того, для быстрого переключения между имеющимися группами (последовательно) служит F1, а для выбора конкретной группы — клавиши начиная с F2.

При выделении объекта он детально показывается в правой части экрана. Зеленая полоса — текущее состояние объекта, желтая — его идеальное состояние. Показывается также дополнительное вооружение (кроме основного автомата-огнемета-лазера...) и количество гранат.

В правом нижнем углу экрана расположена глобальная карта местности. Белый прямоугольник — ее видимая часть. Щелчком по глобальной карте



можно переместиться в новое место. Скроллирование осуществляется подгоном курсора к границам экрана в выбранном направлении.

Первоначально на карте расположено много ничейных объектов, начиная от сооружений трех типов — заводов по производству техники, восстановительных заводов; и радаров — и кончая просто танками, стационарными пушками и т.д. Они переходят под Ваше управление, если Вы захватите флаг или заберетесь пешим роботом в пустой танк.

На заводах производится боевая техника. Щелкните на заводе мышкой, и в списке доступной техники выберите желаемый объект. Электронные часы у входа на завод показывают, сколько реального времени осталось до выпуска создаваемой единицы.

Для восстановления техники служат специальные восстановительные здания, в которые эту технику надо загонять.

Радары предназначены для отображения на глобальной карте нестационарных объектов, то есть движущихся роботов и техники.

Из любой БЕ Вы можете выгнать наружу его водителя-стрелка. Курсор при его нахождении на выделенной БЕ превращается в стрелку, и при щелчке мышкой робот выходит наружу или забирается внутрь.

В состав доступных к производству БЕ входят:



### Роботы:

- Grunt — автоматчик;
- Sniper — снайпер (стреляет на большое расстояние);
- Psychos — мощнее автоматчика;
- Tough — робот с переносной ракетной установкой;
- Pyros — робот с огнеметом;
- Laser — робот с лазерной установкой.

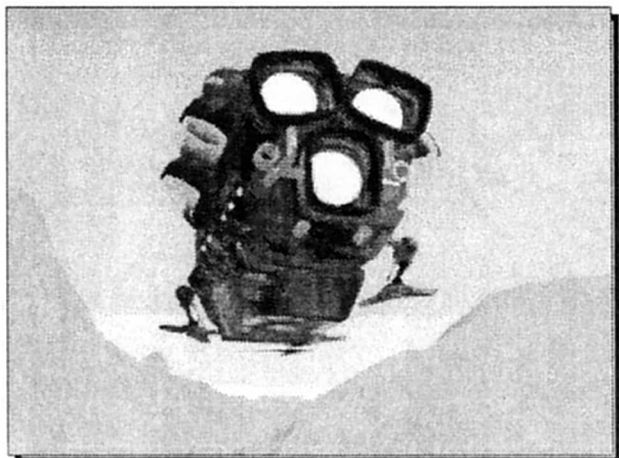
### Стационарные установки:

- тяжелый пулемет;
- легкая пушка;
- гаубица (Howitzer);
- ракетная установка.

### Тяжелая техника:

- джип;
- легкий-средний-тяжелый танк;
- кран (для восстановления мостов);
- APC — БМП для перевозки **ОДНОГО** робота;
- передвижная ракетная установка.

Чем мощнее техника, тем медленнее она передвигается. Зависимость дальности стрельбы от мощности не всегда линейна. На первый взгляд, наиболее оптимальными по соотношению "мощность/скорость/дальность стрельбы/время производства" кажутся тяжелые танки. Однако, они все же требуют довольно продолжительного времени создания, и более полезны в середине-конце партии, когда контроль над территорией уже установлен.



### Стратегия

Ниже приведен примерный отчет о моем прохождении **Z**. Однако, он очень и очень условен, так как я слишком избалован хорошими стратегиями и так и не смог переключиться на создание полноценного описания для прохождения аркадной игры. Многие тактические советы не будут иметь никакого значения, если Вы не сможете придерживаться нескольких основополагающих принципов, приведенных ниже. Даже там, где написано "жертвуйте территорией и прорывайтесь к базе", понимать это буквально не стоит — подобная жертва сразу выльется в проигрыш миссии. Забыть про территорию можно только тогда, когда Вы накопили достаточный потенциал, чтобы некоторое время оборонять свою базу от вражеских атак, пока Ваши силы нападают на базу голубых.

**1.** Начинать каждую миссию необходимо с захвата территории, особенно наиболее важных ключевых пунктов, и только потом переходить к стратегическому планированию победных действий.

**2.** Обследование карты просто необходимо. Пожертвуйте первым запуском миссии и проанализируйте, какие квадраты надо захватывать в первую очередь. Постарайтесь загнать роботов на все игровые зоны Вашей половины, где имеются заводы, и определить, где что производится. В ряде миссий вся борьба сводится к установлению контроля над единственным заводом, производящим тяжелые танки.

**3.** Ни в коем случае нельзя давать голубым количественного преимущества. Превосходство в силах почти всегда приводит к выигрышу компьютера.

**4.** Не спешите сразу атаковать. Сначала добейтесь паритета в силах, поделив территории поровну, тогда компьютер "остановится", начнет охранять свои флажки и будет атаковать ма-





лыми силами, насылаемыми на Вас по мере их производства.

**5.** Размер захваченной Вами территории влияет на скорость производства техники. Поэтому неплохо постараться захватить хотя бы на один квадрат больше, чем у голубых.

**6.** Для установления контроля над территорией в начале миссии посылайте своих роботов в наиболее далекие от базы квадраты, не заходя, конечно, на половину противника. Захватив передовые зоны, сразу начинайте производство самой быстро создаваемой техники для охраны своих приобретений. Когда противник успокоится, можно будет думать и о накоплении мощного ударного кулака. Вообще, пеших роботов и джипы во многих случаях значительно выгоднее использовать благодаря тому, что они производятся быстрее, а "кучей" прекрасно справляются с танками.

**7.** Помимо захвата территории, в некоторых миссиях главным оказывается захват пустующей техники. Иной раз захват пустого танка способен быстро решить исход сражения, пока противник не успел найти такому дополнительному танку серьезный противовес.

**8.** Неплохо использовать БМП для посадки в них роботов-ракетчиков или роботов, вооруженных лазерами. Броня крепка...

**9.** Не ленитесь подбирать гранаты. Нередко это будет единственным способом удержать важную территорию простыми роботами от превосходящих атакующих сил.

**10.** Нередко техника освобождается во время сражения. Не упускайте удобного момента, сразу захватывайте пустующие танки и джипы.

**11.** Радар мне не очень помогал. Проще было проскроллировать экран до нужного места, чем вглядываться в крохотные точки на глобальной карте.

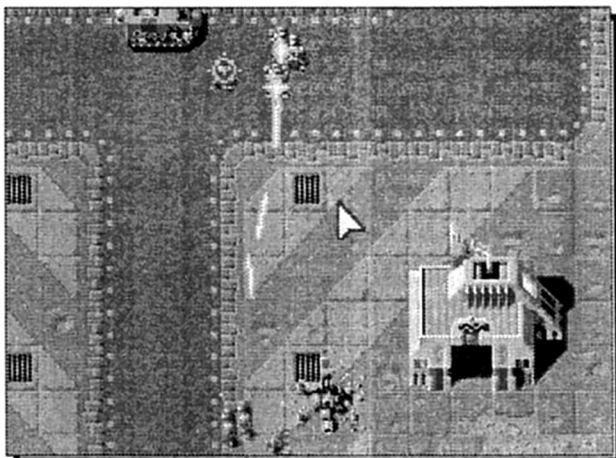
**12.** В некоторых миссиях удобнее разрушить базу голубых — это, как правило, последние миссии, где база охра-

няется 2-4 тяжелыми пушками, и подступиться к ней практически невозможно. В такой ситуации лучше стрелять по базе из-за пределов досягаемости его стационарных орудий. Если же базу охраняет только мобильная техника, то можно попробовать взять ее штурмом, просто ворвавшись внутрь.

**13.** Довольно типична тактика прорыва по флангу. Когда накоплено достаточно сил, их можно пускать против одного из флангов, немного оголив другой, в расчете на то, что Вы успеете скорее к вражеской базе, чем он к Вашей. Старайтесь затягивать голубых в мелкие отвлекающие стычки, когда противник пойдет на штурм Вашей базы, а сами не теряйте времени на уничтожение мелких группировок или захват флажков. Главное — база!

**14.** Как показывает практика, в большинстве миссий достаточно ударного отряда в 3-5 танков с несколькими приданными отделениями роботов для прорыва к базе голубых и ее уничтожения.

**15.** Хорошо оправдывает себя тактика уничтожения вражеских заводов вместо борьбы за территорию (при условии, что Вы контролируете свою половину). Послав в один квадрат маленький отряд для атаки, например, радара, Вы привлечете туда приличное количество вражеских сил. Они оголят завод, расположенный в соседней зоне, и тогда можно попробовать быстро его уничтожить.





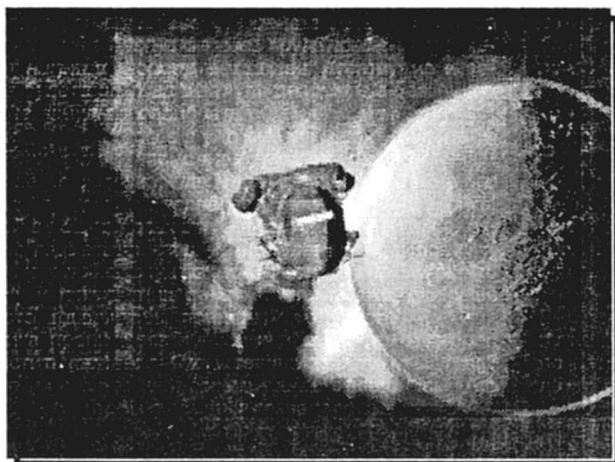


**16.** И самое главное — постарайтесь найти оптимальное сочетание в управлении игрой с помощью мыши и клавиатуры. Действуйте с максимально возможной быстротой. Если Вы будете “чесать репу”, Вам ее сразу отстрелят!

## Как пройти игру

### *Песчаная планета*

Напоминает легендарный Араakis из не менее легендарной “Дюны”. Кстати, в Интернете публикуются самые различные списки по самым различным темам (на основе еженедельно присылаемых мнений), в частности, лучшие книги за всю историю человечества в жанре фэнтези/фантастика. На первом месте — J.R.R.T., а на втором — Фрэнк Хэрберт с “Дюной”.



**Миссия 1.** По идее, она должна быть достаточно простой и предназначаться для освоения игрового управления, однако это освоение первоначально будет проходить на фоне постоянного проигрыша. Выиграть, если у Вас нет таланта Суворова или Жукова, получится раз на третий-пятый, несмотря на относительную простоту миссии.

План на самом деле прост и стандартен. Оставив у своей базы одно отделение, берите джип и по одному из флангов прорывайтесь к базе противника, попутно захватывая территорию и

посылая вдогонку производимое подкрепление. Серьезного сопротивления здесь не встретить. Главное — действовать быстро. Это, впрочем, относится ко всем миссиям.

**Миссия 2.** Здесь к доступным видам вооружения добавляются роботы-“психи” (Psychos), и легкие танки. К нашей базе ведет мост, который легко взять под контроль. Противника лучше всего массированно атаковать по правому флангу, чтобы не прорываться через хорошо охраняемый мост. Однако предварительно необходимо взять под свой контроль и тщательно охранять центральный квадрат, в котором расположен завод по производству танков.

**Миссия 3.** Долина Смерти. На карте есть тяжелый танк, необходимо успеть захватить его раньше голубых. В центре нет хороших заводов, поэтому

отдайте на растерзание противнику один из флангов, позаботьтесь об охране базы, и прорывайтесь на другом, как обычно захватывая по дороге технику и здания.

**Миссия 4.** Захват Острова. Ключевой завод расположен в центре карты. Возьмите его под контроль и штурмуйте базу противника.

### **Вулканическая планета**

Пока женщина-робот дает технические указания насчет новой планеты, покрытой истекающими лавой вулканами, и предупреждает о воз-

можных опасностях, два неразлучных приятеля отпускают по ее поводу соленные шуточки и бесшабашно устремляются к следующей серии заданий.

**Миссия 5.** Горячие Орешки. В правом нижнем углу расположен самый полезный завод, производящий танки. Стартовать надо от него. Не вступайте в схватки за непринципиальные участки территории, копите силы и прорывайтесь ударной танковой группировкой к штабу.

**Миссия 6.** Черные Стрелы. В этой миссии появляются крутые роботы-toughs (головорезы) с переносными



ракетными установками, стреляющими на большое расстояние и обладающими большой сокрушительной мощностью. Соответственно, кто захватывает завод по их производству, расположенный в центре карты — тот и победитель.

**Миссия 7.** Пиротехники. Становятся доступны средние танки. Для подхода к большинству флагов и заводов необходимо пробивать проходы в каменных скалах. Быстрая атака не проходит из-за большого количества ничейных фабрик, быстро захватываемых обеими сторонами, в результате чего в игре возникают сильные группировки. Основная схватка разгорается за центральный квадрат, где расположен завод по производству средних танков. Кто сможет взять его под контроль — практически победитель. Однако для завершающей атаки базы все равно необходимо накопить значительные силы, до 5 танков.

**Миссия 8.** Molten Combat. Довольно сложная миссия. Быстрые прорывы даже мощными группировками не проходят, необходимо бороться за каждую территорию, постепенно доминируя на всем игровом поле, нагнетая давление на противника и постепенно его уничтожая.

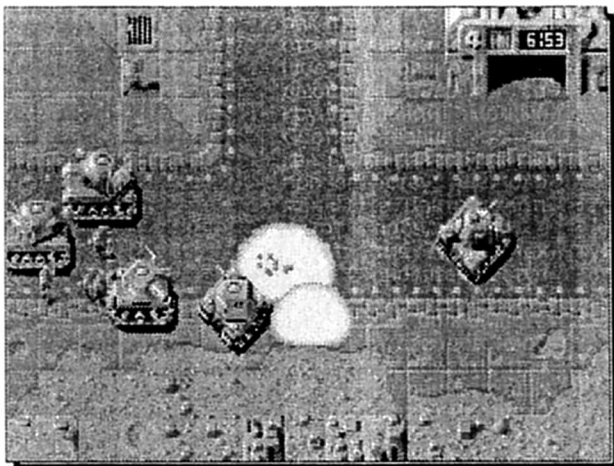
### Арктическая планета

Напившиеся топливного пива прияти не послушали совета робота-диспетчера, и в результате посадка получается "головой в снег".

**Миссия 9.** Slippery Jim. Начинается серьезная игра. Все, что было до этого, теперь вспоминается, как легкая разминка.

Голубые очень быстро захватывают большую часть территории, и обогнать их невозможно просто физически. Теперь простые атаки из 2-х танков уже не проходят.

Чтобы добраться до базы противника, необходимо проделать очень длинный путь через вражеские оборонительные редуты. Мосты голубыми час-



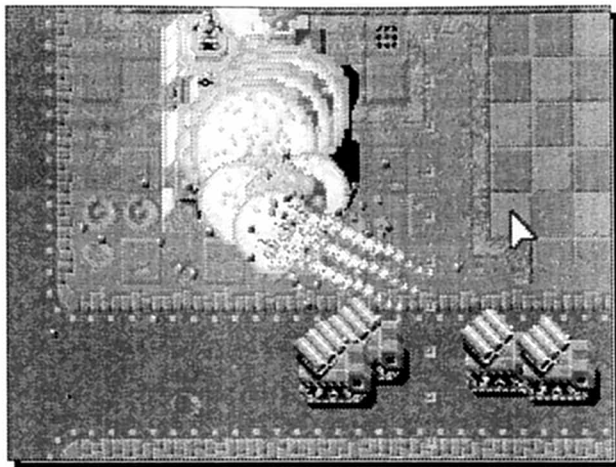
то уничтожаются, поэтому надо стараться не вступать в схватки на мостах. С другой стороны, противник обычно тщательно охраняет все мосты, поэтому желательно выбрать более длинный путь по твердой местности.

На карте помимо льдин и дорог довольно много промоин, через которые техника проехать не может, но прекрасно перебираются пешие роботы. Они будут постоянно атаковать Вашу базу со всех сторон, поэтому необходимо позаботиться о ее серьезной обороне. С этой миссии игра принимает более стратегическую направленность, когда надо решать довольно сложные задачи о порядке и способах захвата территорий. Иногда я просто разрушал заводы, слишком часто переходящие из рук в руки и отнимавшие значительные ресурсы.

**Миссия 10.** Стена. Здесь я обнаружил роботов-пиротехников (огнеметчики), прекрасно уничтожающих вражескую пехоту. В этой миссии получился эффектный блицкриг на правом фланге группой из 5 танков с уничтожением стены, мешающей проходу.

**Миссия 11.** Chilly Willy. Эта миссия мне показалась очень сложной. Добавляются роботы, вооруженные лазерами, и гаубицы (Howitzer), способные с одного выстрела уничтожить танк. Их при атаке базы надо опасаться больше всего.

Расположенную в центре карты базу голубые атакуют, хотя и не очень интен-



сивно, но со всех сторон. Появляется новое строение — завод для восстановления поврежденной техники (если она в состоянии самостоятельно доползти до него), который играет важную роль при сдерживании атак противника.

Для атаки вражеской базы лучше всего захватить ближайший к ней квадрат с заводом, позволяющим создавать средние танки, и использовать этот квадрат в качестве плацдарма для атаки, постепенно накапливая на нем силы. Для успешной атаки достаточно 4-5 танков и нескольких отделений роботов-ракетчиков.

Чтобы добраться до этого квадрата, придется проделать длинный путь, захватывая по дороге все заводы и постоянно производя подкрепление. По центру через мост атаковать базу голубых неудобно — мост быстро уничтожается. Лучше добраться до завода, расположенного в правой части карты, и там спокойно подготовить пеших роботов, вооруженных лазерами, ракетчиков и снайперов.

**Миссия 12.** Тяжелый Металл. В игре появляются тяжелые танки. К базе голубых удобнее подбираться слева, но завод, производящий тяжелые танки, расположен справа, поэтому пришлось проделать длинный путь через всю карту с битвой за каждый участок местности. Сама база оказывает весьма упорное сопротивление, поэтому одними танками здесь не обойтись, желательны более мобильные и

дальнобойные боевые единицы.

На этом захват арктической планеты заканчивается, и два героя отправляются на зеленую планету, сильно смахивающую на Землю.

### Земля

#### Миссия 13. Горячий

Пар. В первой "земной" миссии можно попробовать вариант с (относительно) быстрой атакой. Сначала справа захватывается завод по производству роботов, затем в центре завод, производящий танки. Отбиваясь от атак голубых, можно накопить 4-5 танков, и ими напасть на базу. Реально ее можно даже не разрушать, а попытаться захватить, уничтожив две пушки у входа.

**Миссия 14.** Восстановитель. Впервые в игре появляется кран. Он предназначен для восстановления разрушенных мостов — надо просто выделить кран и щелкнуть курсором, превращающемся в гаечный ключ, на разрушенном мосту. Пока кран производить на заводах нельзя, да это и не требуется. Схватка в этой миссии территориальная, надо постепенно захватывать зоны, подбираясь к базе голубых. Удобнее всего это делать на правом фланге.

**Миссия 15.** Болотная Лихорадка. Впервые в игре встречается уменьшенная карта, в две трети от обычной. Базы расположены в соседних квадратах, но их разделяет разрушенный мост. Вообще в этой миссии много разрушенных мостов. Я играл так — не атаковал, а захватил все заводы на своей территории и выставил пикеты по флангам. Основные танковые силы были сконцентрированы у моей базы. Надо просто подождать — противник через некоторое время сам восстановит мост, тогда надо сразу прорываться через него и атаковать базу голубых.

**Миссия 16.** Легкая Бригада. К вражеской базе ведет прямой путь, но он простреливается двумя пушками, которые можно уничтожить только массовой атакой — не танковой! Поэто-



му надо подготовить несколько пеших отделений — снайперов и ракетчиков, и ими атаковать пушки из болота, куда танки добраться не могут. В этой миссии я довел число своих БЕ до максимума, который оказался равным 50.

### **Каменная планета**

Последняя планета — каменная, весьма напоминает нечто, оставшееся после ядерной войны. Похоже, это и есть родина роботов.

**Миссия 17.** Автопарк. В игре появляется новая техника — ракетные пушки, передвижные ракетные установки (стреляют тремя ракетами), а также открывается возможность производства кранов. В начале миссии надо захватить "автопарк" — на карте имеются места с большим запасом бесхозной техники.

Ракетные установки очень удобны при уничтожении зданий, поэтому их надо подтягивать после расчистки пути к базе голубых, и быстро ее расстреливать. Пытаться захватить ее бесполезно — она охраняется четырьмя пушками. Постарайтесь взять под свой контроль завод по производству тяжелой техники рядом с вражеской базой, с правой стороны.

**Миссия 18.** Игра с мостами. Карта в миссии опять маленькая, базы снова соединяет один поломанный мост. Стратегия такая же, как и в 15-й миссии. Не надо путешествовать по лабиринтам карты и тратить время на восстановление мостов, лучше всего подождать, когда противник сам восстановит главный мост, и быстро атаковать базу, подготовив несколько ракетных установок.

**Миссия 19.** Mayhem. Миссия очень длинная, на карте много заводов по производству тяжелой техники и ракетных установок, поэтому крутые схватки с большим количеством боевых единиц будут вестись непрерывно. Кроме того, до базы голубых можно добраться только через длинный "лабиринт". Я для упрощения просто уничтожал вражеские заводы, не вступая в схватки за территорию (за флаг), одновременно накапливая силы для главной атаки.

**Миссия 20.** Z. Последняя миссия, конечно, самая трудная. Неравенство сил в ней слишком сильное, поэтому приводить какие-то конкретные реко-

мендации очень трудно. Я прошел ее не знаю с какой попытки, и, скорее всего, случайно. Противник постоянно атакует большими силами, причем даже когда я разрушил довольно много заводов, не в силах захватить хорошо охраняемый флаг, массированные атаки по-прежнему следовали одна за другой. Программа будет непрерывно посылать все новые и новые силы на атаку Ваших БЕ и на захват территории.

Мне показалось наиболее оптимальным прорываться по правому флангу, точнее, по диагонали из левого нижнего угла в правый верхний, по пути уничтожая все вражеские здания. В других местах надо постараться перекрыть подходы к своей базе (дороги, мосты) парой пушек. Для атаки базы я использовал тяжелые танки — ракетные установки слишком неповоротливы, и быстро уничтожаются пушками, которых на карте очень много. В целом все зависит от ловкости рук и везения.

На этом игра закончена. Вашему вниманию представляется огромнейшая гора пустых банок из под топливного пива, затем следует эффектный отлет триумфаторов и — заключительный прикол, маленькая месть своему строгому боссу. Пройдите игру до конца — не пожалеете.

• • • • •

## *А что еще?..*

- **Warhammer: Shadow of the Horned Rat** Г.Евсеев  
PC-Forum №3, PC-Help №4,  
PC-Review №29
- **Command & Conquer** С.Бобровский  
PC-Review №21-22
- **Command & Conquer: Covert Operations** С.Бобровский  
PC-Help №3, PC-Review №28
- **Dune 2** А.Лещинский  
PC-Review №8
- **Dune 2** С.Бобровский  
PC-Review №10
- **Хороших игр много, а выбрать нечего** У.Остин  
PC-Forum №1, PC-Review №23



### От редакции

Эту игру можно смело назвать выдающейся. Она относится к жанру ролевых игр (RPG), которым, как известно, в последнее время не хватает "свежей крови". Эту, столь необходимую, "свежую кровь" мы и нашли в данной программе. Здесь велик удельный вес адвентурной составляющей, что делает игру, с одной стороны, крайне интересной, а с другой — необычайно сложной для прохождения.

Игра вышла совсем недавно — в начале сентября — и сегодня на многих серверах мира ее решение (Solution) отмечается как Most Wanted (самое желаемое). Нам особенно приятно, что первым в мире эту игру сумел пройти и описать наш молодой автор. Мы с нетерпением ждем результаты его новых исследований.

© Михаил Цукерман, 1996.

В весьма отдаленном будущем суперкорпорация DDT, собрав все свои финансовые ресурсы, отправила в полет огромный корабль "Toronto", рассчитывая добывать полезные ископаемые на недавно открытой планете-пустыне. Условия там, хотя и тяжелые, позволяют работать без скафандра. После продолжительного полета корабль вышел на орбиту этой планеты. После получения данных от разведывательного катера он должен будет приземлиться и начать разработку планетных ресурсов.

Вам предстоит управлять поведением Тома (пилота катера), судьба которого — спасти планету от уничтожения, а людей корабля и планеты от войны и гибели.

Управление игрой производит-ся в основном мышкой: левая клавиша в экране игрового поля задает движение, правая вызывает локальное меню. Если курсор указывал на человека, в меню будет пункт Talk, если на объект, который можно осмотреть, — Examine и так далее. Нажатие левой кнопки на портрете героя делает его лидером, правой — дает возможность поговорить с ним, использовать магию (если умеет) и посмотреть инвентарь. При работе с инвентарем левая кнопка мыши имеет значение "взять", правая — вызывает меню для этого предмета: выбросить (может быть заблокирована для важных вещей), исследовать, использовать, продать-купить (в магазине).

На трехмерном экране можно поднимать и опускать взгляд кнопками PgUp и PgDn.

Левая часть экрана инвентаря имеет снизу 3 кнопки. Первая из них позволит увидеть портрет героя, состояние здоровья (Hit Points), магические возможности (Spell Points), опыт и возможности для тренировок. Вторая покажет прочие параметры героя, а третья — его состояние, знание языков и положение в боевом строю.



**Осторожно!  
Скользко!**

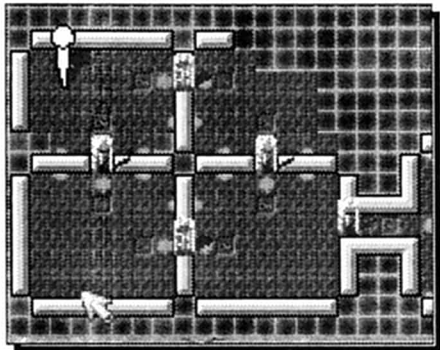
**Желающим  
пройти игру  
самостоятельно,  
далее читать  
НЕ  
рекомендуется!**

1

Действие начинается в каюте Тома. Возьмите вещи из шкафа, а затем прогуляйте и осмотрите корабль. При этом надо забрать патроны из каюты погибшего инспектора, отмычки из трюма, еду у повара в столовой. В правой верхней части экрана пост охраны не пустит в радиорубку. В комнате близости от него работает техник Джо (Joe), он подскажет код доступа в служебный туннель. Если до этого объявят о начале полета, выберите пункт "Wait".



Вход в туннель — дверь с цифровым замком (передвиньте ползунок так, чтобы получилось 1042). Во второй комнате служебного туннеля надо наступить на четыре плиты в углах комнаты. В следующем помещении отыщите и нажмите две кнопки. Дальше можно пройти вслед за роботом. В одной из очередных комнат надо нажать кнопку на стене.



На пульте Вам вновь надо будет набрать уже известный код 1042. Когда Вы попадете в комнату с сейфом, входная дверь закроется и вернуться этим же путем не удастся. Спуститесь в комнату связи, осмотрите разбитый пульт, заберите лекарство из шкафа и пистолет.

Пронести пистолет мимо охраны не удастся. Поэтому вернитесь в тоннель и положите пистолет и патроны в сейф, пройдите мимо охраны (обругают, но не убьют), вернитесь к служебному тоннелю, снова дойдите до комнаты с сейфом и заберите пистолет. Когда объявят о начале полета, пора лететь на планету.

## 2

Вы увидите небольшой мультфильм о полете и крушении. Когда Том придет в себя, можно поговорить с ученым (Rainer) о местной разумной расе под названием иškai (iskai), забрать все из шкафов и сундуков в комнате, затем поговорить с местным патриархом. Будьте максимально вежливы, согласитесь подарить патриарху обломки катера, а затем задайте все возможные вопросы. Патриарх в конце разговора подарит ключ от всех замков в доме клана.

Обойдите дом, обшаривая сундуки (разрешили ведь!), но спускаться в подвал-склад пока не стоит. Поговорив со всеми персонажами в доме, откройте наружную дверь.

Кстати, о дверях и ключах. Когда после нажатия кнопки MANIPULATE на двери или сундуке появится рисунок с замком, можно действовать тремя способами:

1. Используйте навык lockpick (у разных героев разный), на него влияет обучение (но это не скоро, только в городе кузнецов) и разные предметы. Для этого нажмите на замок правой кнопкой мыши. Если появилась надпись "This lock can not be picked", смотрите пункт 3.

2. Примените отмычку (их немного, да и купить почти нигде).

3. Используйте специальный ключ (если его у Вас нет, придется искать, где-то он лежит).

Когда Том и Райнер выйдут на улицу, к ним подойдет местный полицейский и предложит пойти к мэру. Мэр Janiis пригласит на торжество, которое состоится через 2 дня. Поговорите со всеми в мэрии, походите по магазинам, общаясь со всеми подряд. В "универсальном" магазине в восточной части города продайте все, что нашли в доме клана, и купите компас. Ночевать лучше не в гостинице, а в доме клана.

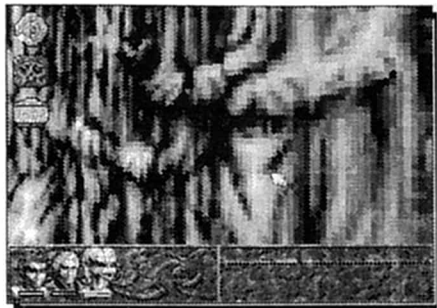
День торжества будет омрачен убийством, а к героям присоединится местный полицейский Дрир. После неудачной попытки схватить убийцу в магической гильдии. Вы узнаете, что его видели у заброшенного здания гильдии магов-строителей к северо-востоку от города. Противник уже нигуда не денется, и перед тем, как покинуть город, стоит вернуться в дом клана и осмотреть подвал-склад (втроем герои уже способны там выжить).

Кстати, при движении по подземелью полезно делать лидером иškai — Дрира или (позднее) Сиру: их кошачье зрение делает картинку ярче.

Сразу от входа в подвал стоит повернуть налево — там каморка, в которой много сундуков, содержащих полезные вещи. Тщательно обыщите обломки катера, среди них найдутся лекарство и часы. Когда произойдет обвал, заметьте место: найдя кирку, можно будет расчистить путь (обратите



внимание на кусок стены, покрытый трещинами).



Особых сюрпризов или секретов в подвале нет, но можно набрать немало вещей для продажи, еду (не пытайтесь забрать ее всю — столько не нужно, да и другим в доме надо есть!). Обойдя весь подвал, сделайте лидером героя, имеющего кирку (pickaxe) и укажите мышкой на стену с трещинами — выход будет открыт.

### 3

Покинув город (ворота внизу в середине), идите вдоль внешней стены на запад-север-восток, дальше по дороге на север и вскоре на запад, через реку по заросшему мосту. Чуть севернее будет зеленое здание странной формы — старая гильдия магов-строителей.

Внутри встречаются два типа ловушек. Светящиеся щупальца можно успокоить, скормив им фрукт, купленный у прохожего в городе. Можно и пройти мимо, выбросив факел, — в темноте они не атакуют. Пасти в полу надо скормить кусок мяса, остающийся после победы над зверем Krondir, который водится в этом здании в изобилии (впрочем, мясо стоит расходовать аккуратно, кормите только те пасти, которые никак нельзя обойти).

Найдя на полу скелет, общитесь его — обнаружится старинный магический кинжал. Кстати, в одной из куч хлама на полу лежит меч (Red Sword), не вздумайте брать его в руку — он проклят; белое кольцо в другой куче тоже трогать не стоит). Кинжал надо показать мэру в городе как улику (what can you say about this ... и указать на кинжал). Мэр порекомендует показать кинжал историку (Frill) в этом же здании, а ис-

торик скажет, что кинжал принадлежит главе гильдии магов-строителей (Bradir).

Когда в здании магов-строителей (в северо-западной части города) Вы покажете кинжал Брадиру, он кинется драться. После победы Вы увидите мультфильм об окончании расследования, герои получают разрешение продолжать путь и к ним присоединится молодая колдунья племени Dji-Kas по имени Sira (кстати, трофейный кинжал Bradir's stiletto подойдет ей в качестве второго оружия, которое эти кошки носят ... в хвосте).

После этого походите по магазинам, продайте ненужные трофеи, купите оружие и снаряжение. Очень важно приобрести в гильдии магов **много** магических семян для Сиры (купить их больше негде, а попадают они очень редко и понемногу на небольших, округлых, светящихся ночью кустах) и научиться ее новым заклинаниям, благо здесь это делается бесплатно.

Кстати, о магии. Заклинания, доступные магу в данной обстановке (скажем, боевые заклинания нельзя использовать вне боя) подсвечиваются белым. Зеленая полоска указывает степень тренированности и растет после каждого использования данного заклинания. Цифра указывает, на сколько заклинаний хватит Spell Points. Маги Dji-kas на каждое заклинание расходуют одно волшебное семя.

Кроме того, погуляйте по острову, поохотитесь на местных не очень крутых монстров, а затем побывайте в городе у учителя боевых искусств. Герои с ростом уровня получают "тренировочные баллы" (training points), которые позволяют повысить свои навыки за деньги у учителей. В этом городе только один учитель, он учит ближнему и дальнему бою (ближний важнее). Затем зайдите к мэру и выразите желание продолжить путешествие.

### 4

После морского путешествия герои оказываются на острове, населенном кельтами, в небольшой деревне. Поговорив с королем племени, Вы узнаете, что на этом острове корабль не приземлялся. Для того, чтобы плыть дальше, надо побывать у друидов и принести

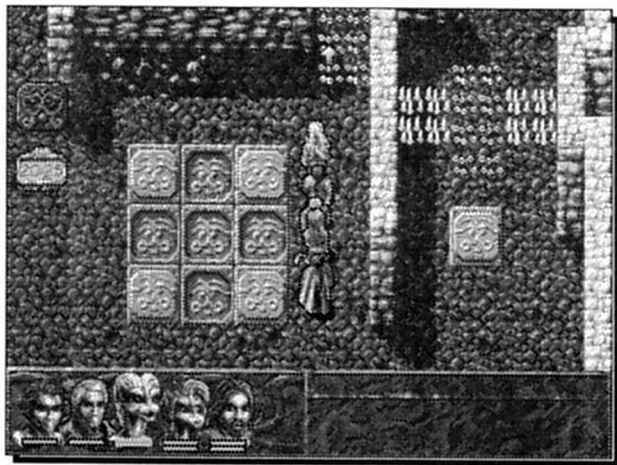




королю амулет. Друиды живут возле соседней деревни: на восток через мост, дальше на северо-восток и через деревню на север по дороге. В друидском университете выяснится, что изготовитель амулетов ушел исследовать старые туннели и застрял там. Чтобы вытащить его, герои в компании немой друида (немой колдун, а?) Мелтаса должны спуститься в заброшенные, но набитые монстрами катакомбы.

На первом населенном этаже есть лекарь, учитель друидской магии и специалист по идентификации предметов. В комнате с надписью Workroom много полезных предметов, но особенно важно взять несколько деревянных ведер и наполнить их в раковине в углу. Спуститесь вниз по лестнице и, пройдя через библиотеку, спуститесь еще раз.

На этом этаже в изобилии встречаются факелы, бьющие из пола, их можно гасить водой. Возле самого входа надо наступить на плиту, сверху погасить огонь и нажать другую плиту. Следующая головоломка — три плиты, нажмите левую, правую, среднюю — это откроет проход в комнате слева к сундукам с полезными вещами. В квадрате из плит 3x3 нажмите плиты в виде креста, а затем плиту справа.



Неподалеку есть рубильник без рукояти, нужная рукоять лежит в проходе в северо-западной зоне. Этот рубильник откроет проход вниз.

Сразу после входа на стене будет кнопка, а в комнате за ней — рубильник, поднимающий решетку.



В зале с плитами в полу необходимо наступить на все плиты, при этом удирая от движущегося огня. В комнате с тремя огнями, прикрывающими три рубильника, надо гасить огни и нажимать рубильники последовательно (гашение второго огня вызывает загорание первого). В зале с плитой и соплом в полу выход перекрыт стеклянной плитой. Несколько раз наступите на плиту, это сместит проем в стекле к выходу, при этом Вам придется уворачиваться от движущегося пламени.

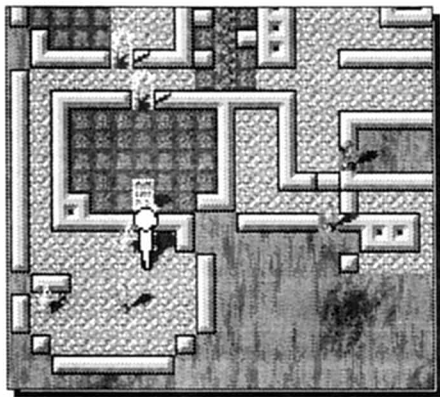
В комнате с дырой в полу двери открыть невозможно, надо прыгнуть в дыру и найти ключ в сундуке этажом ниже.

В зале с сундуком, окруженным стеклянными плитами, есть кнопка на стене в северо-западном углу комнаты. Она открывает доступ к этому сундуку (в нем лежит магический кинжал). После вынужденного (по милости Дрира) полета придется

поискать путь вверх; по дороге стоит разбить киркой стену, там есть что взять. Поднявшись вверх и обойдя плиту-ловушку, надо снова спуститься.



На следующем этаже масса интересных мест: разбиваемая стена, три рубильника в ряд, выпускающие на свободу каждый по демону-зверю (Animal), комната с красной и зеленой стенами и зеленой плитой на полу. Если наступить на плитку, можно взять из сундука предметы для обезвреживания голубых полей, но выйти, не наступив на красную плитку, не удастся. Петрбить тьму демонов по-честному пока что невозможно, но тем не менее там есть сундук с драгоценностями и золотом. Вы должны бежать обратно к двери, чтобы нажать рубильник, запирающий комнату.



Больше в этом лабиринте сложных ловушек не будет, особенно, если не забывать, что в ямы можно не только падать, но и вылезать из них с помощью веревки. После того, как Вы найдете пропавшего друида, Вы автоматически вернетесь назад. Получив амулет, не забудьте подучить Мелтаса и идентифицировать найденные предметы. Вернувшись в первую деревню, покажите королю амулет — он даст пропуск. Зайдите в домик на северо-западе — старый моряк возьмет 200 монет и перевезет героев на следующий остров.

## 5

На следующем острове три города — большой человеческий (Beloveno); маленькая деревня людей-сектантов (Коунос), которой руководит негодяй колдун Контос; город искаи (Srimalinar). Кроме того, там есть база убийц

(Assassins), но попасть туда Вы сможете намного позднее.

В Беловено масса магазинов, таверна, отель, но главное — в городе можно нанять еще одного героя. Кандидатов двое: воин-амазонка и колдун. Пожалуй, лучше взять колдуна: он ренегат из ордена убийц, его заклинания весьма смертоносны, да и мечом он владеет очень неплохо. Его зовут Кунаг, он живет в доме женщины по имени Кария возле рыночной площади (кстати, этот дом надо запомнить. Кария знает очень много и сильно задействована в сценарии).

Если от города идти по дороге на север, через некоторое время встретится указатель о пути через перевал. Движение дальше вперед приведет к пещере. В этой пещере, темной и весьма плохо нарисованной, масса коридоров и ям, ведущих вверх-вниз. Бродя по ней, можно получить некоторое количество опыта и денег, но важных для сценария событий или предметов там нет. Нет там и никаких ловушек и секретов, только очень запутанные проходы.

Если повернуть у указателя на запад, придете к лозе, по которой можно взобраться на плоскогорье. Дорога наверху местами заросла, но в принципе разобратся можно. Двигаясь вперед, Вы попадете в Коунос.

В деревне Коунос наиболее важное место — центральное здание. По утрам туда приходит учитель боевых искусств. Он единственный, кто может повисить параметр critical hit, пусть и за невероятно большие деньги). Там же находится и спуск в лабораторию Контоса. Вход на лестницу охраняет очень неуступчивый стражник; может быть его и можно уговорить, но проще оскорбить и убить, хотя дерется он очень неплохо.

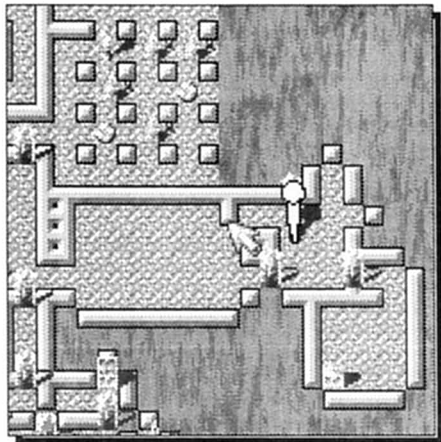
Первый уровень подземелья невелик, там есть вход в комнату Контоса и единственная ловушка: путь, ведущий к сундуку с амулетом, превращается в лаву. Одна из стен комнаты с сундуком иллюзорная, через нее можно выйти из комнаты. На этом же этаже есть зал с шестью разноцветными стенами — эту головоломку позволит решить карта, которая лежит ниже в подземелье.

Этажом ниже есть основной предмет в этом подземелье — обрывок документа, изобличающего Контоса в же-



лании захватить храм искаи. Вторую часть документа удастся получить позднее (в городе искай).

Серьезной проблемой может оказаться зал, выход из которого перекрыт стеклянной стеной, а у противоположной стены прозрачный блок си-реневого цвета.



По сторонам блока в стенах два сопла и рубильники, выбрасывающие огненные шары. Шар, летящий налево, отодвигает блок на один шаг и гаснет; шар, летящий направо, отодвигает блок и отражается, пробивая стеклянную стену. Необходимо, работая рубильником правого сопла, сдвинуть блок почти вплотную к левой стене. Затем, используя другой рубильник, посылать шары, пока не откроется выход. Выход из лабиринта, можно показать обрывок документа Контосу, он посоветует выбросить его (ну еще бы!).

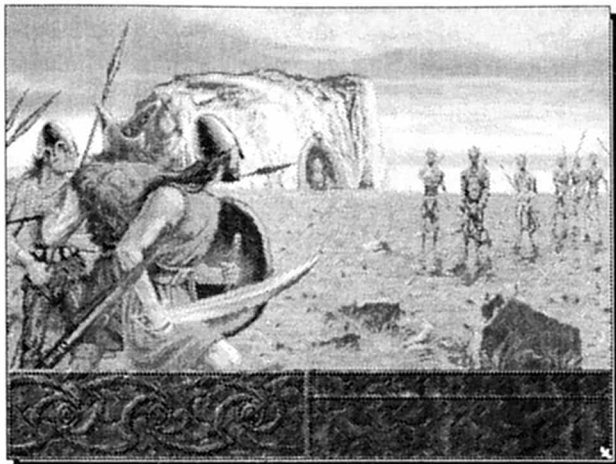
Спустившись на одну террасу ниже деревни, пройдите вперед, вокруг пика налево и затем вниз до уровня земли и на восток до дороги. По дороге на юг — храм искай, но сейчас в него зайти не удастся. Там уважает чужие табу. Если идти по дороге на север и на восток до указателя, оттуда дальше на север через мост и по берегу реки на запад. Вы придете в городок искай (Srimanalinar). В этом городе есть учитель для магов Dji-Kas, магазин и таверна. В таверне сидит один из искай (Edjirr), он расскажет Вам о трудностях во взаимоотношениях с людьми и о демонах возле храма.

Теперь предстоит вмешаться в местные политические интриги. В деревне Коунос, в доме севернее главного здания, живет друг Мелтаса Дариос (мужчина в красной одежде). Он расскажет о решительном настроении Контоса во время последней речи. Теперь вернитесь к Контосу, он скажет, что искай, оказывается, занимаются в своем храме черной магией, а он, герой Контос, хочет это прекратить пусть даже ценой войны между людьми и искай.

После этого надо направиться в Шрималинар, поговорить в таверне с барменом (он за 80 монет продаст информацию о покушении на мэра города Беловено (Herras)), а в крестообразном здании — с магом-строителем Арримом. После последнего разговора Мелтас предложит вернуться в Коунос, чтобы поговорить с Дариосом. В Коуносе на улице Вы встретите женщину, которая передаст известия от Кари и просьбу немедленно ее посетить. Надо **немедленно**, никуда не заходя, направиться в Беловено, в дом Кари возле базарной площади. Она расскажет о намечающемся убийстве и попросит немедленно предупредить Херраса. Стоит согласиться, пойти в мэрию и в разговоре с Херрасом упомянуть слово murder. Херрас не очень-то и поверит, но пообещает остерегаться. Заодно можно согласиться пошпионить на конгрессмена Перрона, который оказался прав в своих параноидальных подозрениях.

Потом можно пойти пообщаться с Дариосом и узнать о начале мобилизации; Контос расскажет о своих военных планах. К этому времени на мэра покусятся-таки, но он останется цел, и стоит вернуться в Беловено, чтобы принять благодарность в словах и деньгах.

Дойдя до Коуноса, герои увидят, что деревня пуста, а прогулявшись к храму искай, увидят картину приготовлений к большой драке. Чтобы предотвратить кровопролитие, надо зайти в Шрималинар и в таверне у бармена взять второй кусок документа, соединить с первым (USE на любом из кусков) и с целым документом снова заговорить с собравшимися возле храма. Прочтение документа изоблечит Контоса, и тот сбежит в храм. Надо зайти в храм (теперь можно) и поискать Контоса.



можно купить магические свитки. Кстати, эти свитки — единственный путь узнать новые заклинания для Кунага (плохо быть ренегатом — любой из его прежних учителей с удовольствием его повесил бы ...).

После окончания пребывания на острове надо направиться из центрального зала вверх, это вызовет переход в телепортную пещеру. В качестве первой цели рекомендую "Maini, south part", затем пешком до города Шрималинар, где в таверне обитают Мелтас и Сира. В полном составе можно вернуться к телепортной пещере (вход-"глаз" открывается медальоном Гарриет) и на этот раз направиться в пустыню.

са сначала на нижнем этаже, затем на верхнем. Контос нападет, и его стоит убить (у него немало денег и полезных вещей, а, кроме того, он негодяй все-таки!), хотя сделать это будет непросто, колдун он весьма сильный.

Одержав победу и вернувшись в Беловено, в таверне герои встретят историка Фриллу, который пригласит посетить секретный остров ордена Просвещенных. Мелтас и Сира выразят желание остаться и отдохнуть, после чего предложат забрать у них вещи. Делать этого не стоит, их обоих вскоре можно будет завербовать вновь.

В городе Umajo-Kenta есть гильдия механиков, гильдия рудокопов (шахта), гильдия оружейников (магазин), магазин разных товаров, гильдия ювелиров, очень дорогой продуктовый магазин и таверна. В таверне сидит Коплу, она расскажет про слегка тронутого коллекционера (Ohl), который за драгоценный камень покажет подземный проход в южную часть острова, где сел корабль. Ол в 12 часов появляется в гильдии рудокопов, причем очень ненадол-

## 6

На острове Просвещенных к героям присоединится колдунья Гарриет, которая способна с помощью своего медальона приводить в действие систему телепортации. Ей стоит передать все, что есть у Райнера, который решит остаться с коллегами-мудрецами.

Остров совершенно безопасен, на нем, кроме интересной компании мудрецов, есть повар, с которым можно поговорить о нравах убийц (он их бывший раб), и домохозяйка, у которой





го. Вход в подземный проход самостоятельно найти весьма трудно. Можно, правда, вытащить из тюрьмы убийцу Nelly — она тоже может показать проход, но при этом убьет несколько ни в чем не повинных людей.

Забравшись в проход, надо пройти до самого конца (мимо выхода в середине тоннеля). До сундука возле выхода можно дотянуться через просвет в решетке.

## 7

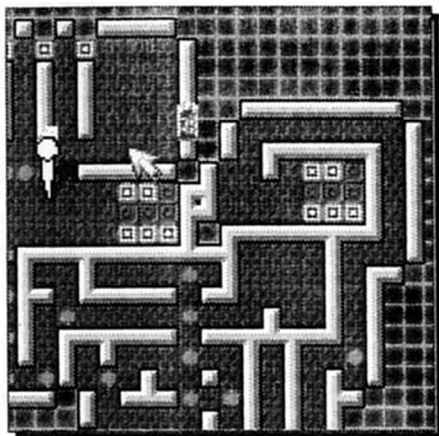
Сразу после выхода из тоннеля начнется мультфильм о полете на корабль, пленении и заключении.

Том просыпается в запертой каюте. Вскоре (через несколько часов) придет техник Джо и расскажет о зловещих событиях, происшедших после посадки. Том и Джо решат попытаться отключить корабельный компьютер и убедить команду не губить планету.

В этом приключении сражений не будет, только хождение по лабиринту и разгадывание загадок, так что Джо можно не вооружать.

Пройдя вправо и вниз по коридору, в одной из кают найдите листок с кодом (1001). Наберите этот код перед входом в служебное помещение, возьмите в шкафу карточку. Можно идти дальше, а можно вернуться в коридор, в котором была камера Тома, и карточкой открыть последнюю дверь (там в шкафу много флаконов с лекарством). Затем вернитесь к служебному проходу. Джо знает код следующей двери.

Затем придется идти по однообразным запутанным коридорам, наступая на все педали и нажимая все кнопки... В комнате с запертой дверью и панелью для робота на полу в закоулке стоит выключенный робот. Если его включить, он, рано или поздно, дойдет до двери и откроет ее. В коридоре с гаснущей кнопкой нажмите кнопку с предельного расстояния и бегите на другой конец коридора нажимать вторую кнопку. В зале с четырьмя кнопками в коридорах наступите на плиты (побродив по проходам, неподалеку можно найти образец узора) и нажмите кнопку на решетчатой стене. В коридорах откроется короткий проход. В большом зале с плитами-педалями для роботов выпустите из кабинок вдоль стен робо-



тов и ждите, пока они не наедут на все 3 плиты.

Добравшись до реакторного зала, можно поглазеть на реактор, а затем активизировать пульт. После неприятного разговора с компьютером Тому и Джо удастся ударить из корабля и, встретив остальных героев, вернуться на секретный остров.

## 8

После длительного обсуждения мудрые Просвещенные принимают решение уничтожить корабль. Для выполнения этой задачи необходимо добыть два секрета: взаимодействие металла и магии, о котором знают в городе кузнецов Умайю-Кента, и секрет высокомогущей магии, которым владеют убийцы.

В городе Умайю-Кента стоит сразу пойти в правительственное здание (на этот раз впустят) и поговорить с чело-веком по имени Sojekos. Он направит героев к механику по имени Kossotto, который обитает в подвале гильдии механиков.

Для того, чтобы попасть в гильдию механиков, надо в гильдии шахтеров найти Zebepno, который надоедает там шахтерам жалобами на цену на металл. В разговоре с ним предложите себя в качестве испытателя для его ловушек, он даст ключ от входа в подвал. Заодно украдите секрет горных жрецов (он потом потребуется). Для этого зайдите в шахту по рельсам и, прячась за спиной жреца и перебегая из одной стен-

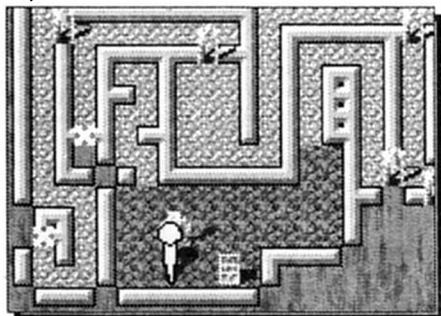


ной ниши в другую, пока он не смотрит, подслушайте текст молитвы.

В городе купите молоток. Затем придите в гильдию механиков и через запертую дверь вниз по лестнице. Возле самого входа рубильник и дорожка из ножей. Пройдите вдоль дорожки, в комнате с сундуком еще один рубильник разблокирует первый. Переключив первый рубильник, можно будет молотком забить ножи возле сундука в пол и взять там карту этажа и ключ. Если нет молотка, за ним можно зайти в комнату на северо-запад от входа, там есть еще и ведро с водой, его тоже нужно взять.

Дверь возле входа, к которой подходит ключ, ведет в комнату с рубильниками, опускающими ножи (на стене есть схема, но, если неаккуратно работать с рубильниками, то произойдет неслабый взрыв). Затем надо пройти через главный зал (сундук в нем пока не открыт) и справа в комнате в сундуке взять ключ от сундука в зале. В зале откройте сундук и возьмите еще один ключ. В комнате с наковальней можно переделать стандартные мечи на двуручные. В комнате с очагом и круглыми пластинами на полу залейте очаг водой и пройдите по светящейся дорожке к педали — появится сундук с драгоценностями. В комнате, дверь которой открывается последним ключом, есть рубильник, который существует с 8-00 до 11-00. Он открывает дверь комнаты с еще одним рубильником. В комнате с вагонеткой войдите в стену по рельсовому пути.

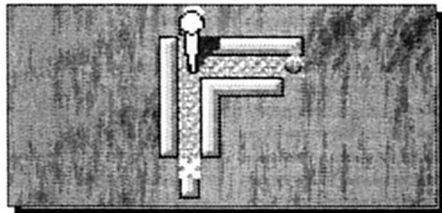
На следующем этаже налево выход на другие уровни, направо — собственно цель захода в подземелье — комната с исцеляющим полем в центре, в которой ошивается Коссотто.



Если с ним заговорить, он пожелает узнать секретное слово из молитвы горных жрецов (если Вы его еще не узнали, придется подняться наверх и идти в шахту подслушивать молитву), в обмен на которое даст свиток с магической информацией.

Собственно, можно уже возвращаться, основная задача выполнена, но, если есть желание поискать приключений, можно погулять по подземелью еще. Однако, приключения в этом подземелье густо пахнут смертью, оно почему-то битком набито демонами, а демоны марки Animal 3 не боятся практически никакой магии и в ближнем бою невероятно опасны, хотя и могут быть заморожены заклинанием Frost avalanche. Прочие виды демонов теоретически могут быть изгнаны заклинанием Demon exodus, если оно полностью разработано.

В коротком переходе сидит в засаде отряд демонов Animal 3.



Справиться с ними непросто, но можно предложить Гарриет произнести заклинание Quick withdrawal, и, пока демоны обалдевают от вашей трусости (2-3 секунды), пробежать к яме.

Из комнаты с "крутилкой" в центре путь сейчас ведет в комнату с сундуком, светочувствительной дверью и разноцветными огнями. Надо, используя хрустальный посох из сундука, перекрасить их все в синий цвет. Кстати, в этой комнате возле двери есть кнопка, открывающая яму. Когда один из рубильников в лабиринте за дверь повернет комнату с крутилкой, только через эту яму можно будет выбраться с уровня, (а там ждут демоны, придется снова сбежать) снова шлепнуться в яму и так далее. Стоит обратить внимание, что некоторые двери открываются прохождением через черный с желтыми пятнами магический занавес. В одном из проходов есть табличка с надписью



"Get Back", при этом сзади действительно есть куда пройти — там иллюзорная стена.

В конце концов в одном из сундуков можно найти драгоценный камень "Stone of 1000 Visions", с которым стоит зайти в гильдию ювелиров. Кстати, если уговорить начальника гильдии, он прикажет одному из своих людей научить вас обращению с замками.

За второй частью магической информации надо направиться к убийцам. Телепортная пещера "Maini, north part" приведет к самому их убежищу. После разговора с привратниками вас доставят в гостевую комнату. Можно побродить по комплексу, узнать быт и нравы убийц (кстати, голова Кунага здесь пользуется огромным спросом — если он раскроет свое инкогнито, желающие ее оторвать непременно подерутся между собой за это право).

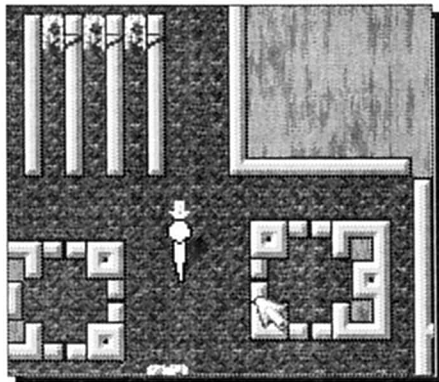
Кунаг вскоре решит, что ждать согласия от главы убийц бесполезно, и предложит пройти через секретный ход. Ход начинается в келье ученика — выключатель в факеле на стене. Если ученик в келье, нужно подождать, пока он выйдет. Зайдя в секретный ход, направьтесь налево — там сундук с добром; затем направо, а там — ...засада.

Придется сдаться, отряды врагов будут появляться один за другим без паузы. Кунаг сумеет открыть дверь камеры, в которую посадят героев. Затем надо перебить охрану в караулке и взять ключ.

Выйдя из тюремного блока по лестнице, надо пройти серию защитных лабиринтов. В первом зале наступите на коричневую педаль и заманите огонь на педаль у двери. Во втором зале надо наступить на все педали (лучше бежать

вдоль стены). В следующем зале дверь открывается двумя кнопками, спрятанными за знаменами.

В очередной комнате найдите по кнопке на каждой из "комнат" с огнями, наступите на педали (не сразу на все!) и заманите огни в проходы с педалью цвета этого огня.



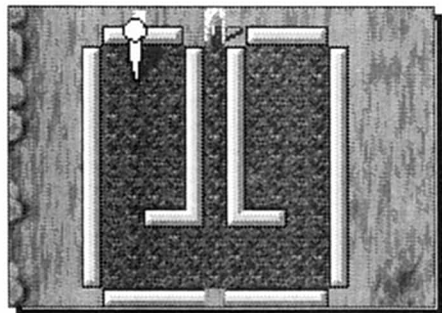
Затем пощелкайте рубильниками в "комнатах", рано или поздно двери зала отперутся. В следующем зале в первый раз встречается педаль замедленного действия: на коричневой педали надо стоять минуту.

Следующий уровень представляет из себя зверинец, в котором разводят животных для тренировок. Содержатель зверинца — крутой маг, его надо найти и убить, а затем его ключом открыть дверь к выходу. На этом уровне есть еще одна педаль замедленного действия, неподалеку от выхода.

Следующий уровень — огненный. Необходимо побывать во всех комнатах, окружающих большой зал, в одних есть педали, в других кнопки. Иногда придется ходить прямо по лаве, так что готовьтесь лечиться.

Затем надо побывать в Т-образном проходе, в нижней комнате нажать кнопку и спуститься в подземелье, где найти и нажать рубильник. По дороге в верхнюю комнату на левой стене прохода нажмете кнопку, но не ходите в образовавшийся проход до прохождения верхней комнаты и подземелья под ней, в котором нужно найти еще один рубильник. Затем можно идти в проход, открытый кнопкой.

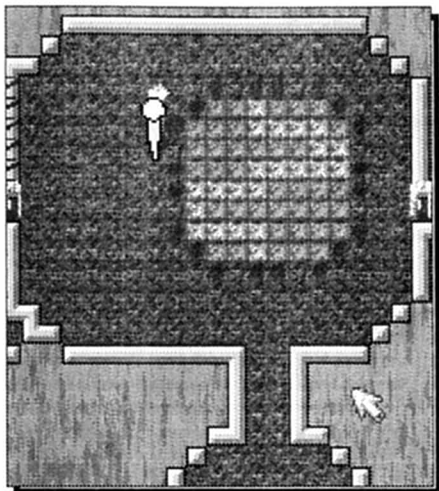
На следующем уровне надо наступить на любую педаль в центре комна-







ты, огонь укажет путь, по которому можно пройти через перекрытый плитами проход.



В очередном зале надо наступить на педали в центре и дожидаться, пока они сработают. При этом желательно не сгореть под постоянным обстрелом огненными шарами.

Следующий уровень давно заброшен, ловушек там нет, зверья много, некоторое количество сокровищ. В одной из комнат после неправильного срабатывания ловушки (когда появится пламя, отступите назад) появится дыра в полу. Эта дыра ведет в обитаемую часть комплекса, неподалеку от места хранения нужной Вам информации. В последней комнате после разговора, в котором Кунаг признается, что пришел, чтобы отомстить с помощью героев, верховный жрец Камилоса призовет своего бога, и Вам предстоит поединок с воплощением бога войны.

Результат поединка доказывает, что удача на стороне больших батальонов — вшестером можно справиться и с богом. На труп жреца найдется свиток, за которым, собственно, Вы и шли. Когда вы покинете базу убийц, Кунаг спросит, согласны ли Вы иметь с ним дело после того, что случилось. Рекомендуем оставить его в компании — он полезен.

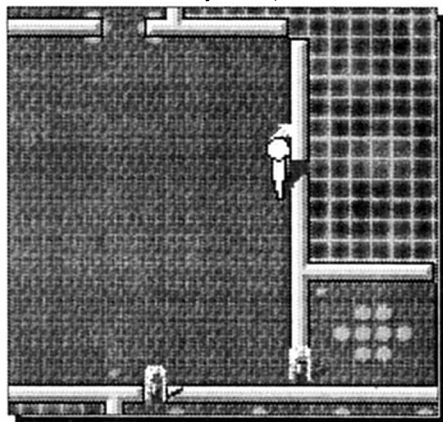
После этого возвращайтесь на тайный остров, где мудрецы изготовят "Семя" — магическое семя, которое нужно будет доставить к реактору корабля.

9

Перед атакой на корабль необходимо решить еще одну проблему: на корабле будет очень полезно иметь при себе Джо. Единственный, кого можно выгнать, — это Дрир (Мелтас, к сожалению, уходит вместе с Сирой, а ее замораживающая магия будет просто необходима). Джо, в конце концов, умеет обращаться с пистолетом, а шанс найти лишний пистолет и патроны представится очень скоро.

Вскоре после входа на столе будет лежать оранжевая отвертка, ее надо забрать. Активизируйте черный квадратный пульт, сразу после этого придется отбиться от охранников (вот Вам и пистолет с патронами). Код для первой двери 1712. Чтобы пройти через лазерный барьер, надо отверткой открыть панель и использовать (испортить...) ее. Решетчатая дверь за этим барьером открывается при горящем зеленом сигнальном огне. В следующем зале нужно открыть дверь и заманить робота под лучи лазера, затем снять еще одну панель.

В большом зале нужно починить панель возле двери и поломать другие панели. Лазерный барьер начнет мигать, его можно будет пройти.



В зале с цветными плитами нажать плиты в нужной комбинации, затем кнопку. Стена впереди откроется, и Вас ждет наиболее тяжелый бой за всю игру. После уничтожения всех андроидов можно будет наконец дойти до реактора.



В комнате с пультом управления ре-актором сидят в засаде все оставшиеся охранники корабля. В разговоре с их командиром надо быть корректным и убедительным, не допускать оскорблений — этот солдафон сразу начнет стрелять. Охранников можно и перебить, но если удастся их убедить, не будет напрасного кровопролития. Затем начнется последняя битва с корабельным компьютером, плавно переходящая в мультфильм о победе.

*Все! Ну как?*

## *А что еще?..*

- **Stonekeep** *Г.Евсеев*  
**PC-Express №2, PC-Review №26**
- **Entomorph:**  
**Plague of the Darkfall** *Г.Евсеев*  
**PC-Help №4, PC-Review №29**
- **Dark Sun:**  
**Shattered Lands** *Г.Евсеев*  
**PC-Review №9**

<b>pistol</b>	01	00	00	01	2F	00	стандартный пистолет
<b>ammo</b>	FF	00	00	01	21	01	пистолетные патроны
<b>heavy pistol</b>	01	00	00	01	C8	01	улучшенный пистолет
<b>monster's eye</b>	01	00	00	00	08	01	индикатор наличия врага
<b>sword "Kamilos's gaze"</b>	01	FF	FF	01	64	01	+25 меч, уничтож.магия
<b>helm "Lugh's hand"</b>	01	00	00	01	68	01	самый лучший шлем
<b>sword "Danu's light"</b>	01	FF	FF	01	09	00	+12 меч, +hp, лечащая магия
<b>Serpent staff</b>	01	FF	FF	01	5D	00	+sp, +AC
<b>ring of Godess</b>	01	FF	FF	01	63	00	+40sp
<b>Lugh's shield</b>	01	FF	FF	01	6D	01	+AC, магия изгнания демонов
<b>White ring</b>	01	FF	FF	01	79	01	+15 strength "проклятое"
<b>Power amulet</b>	01	00	00	01	5D	01	+50 strength, +hp
<b>Shadowsword</b>	01	FF	FF	01	74	01	+25 меч, улучшает параметры "проклят"
<b>bolt rifle</b>	01	00	00	01	2C	00	лучший арбалет
<b>poison bolt</b>	FF	00	00	01	2E	00	лучший арбалетный дротик
<b>crystal dagger</b>	01	FF	FF	01	61	01	так себе нож, магия: —16 hp врагу
<b>blue potion</b>	FF	00	00	01	51	00	восстановление sp
<b>lock pick</b>	FF	00	00	01	22	01	отмычка
<b>blue healing potion</b>	FF	FE	00	01	4E	00	восстановление hp
<b>Danu's collar</b>	01	FF	FF	01	5F	00	друидский улучшающий амулет
<b>heavy chainmail</b>	01	00	00	01	44	00	хорошая кольчуга

Для тех, кто не стесняется лазать по игре со всякими хитрыми программами. Коды предметов были получены путем сравнения отложенных записей игры. Значения байтов такие: первый — количество предметов; второй — количество магических зарядов (если есть); третий — мощность магии (если есть заряды, есть и мощность); четвертый — состояние (01 — предмет идентифицирован, другие значения не ставьте); пятый и шестой байты — собственнo номер вещи. Длина кода всегда 6 байтов, даже если последний байт нулевой.

"Проклятые" вещи в такой записи не ухудшают, а улучшают параметры, и, хотя их взятие в руку и вызывает со-

общение о проклятии, их можно использовать как обычные вещи. Большая часть из этих предметов встречается в игре в единственном экземпляре, некоторые удалось найти только перебором кодов. Если у каждого героя будет Power Amulet, не будет надоедливой необходимости следить за весом вещей.

Среди параметров героя менять стоит только experience, примерно этак 650 000 будет достаточно (значение в записи игры незадолго перед именем героя). Естественно, игру можно пройти и без взлома. Впрочем, абсолютно честные игроки не читают описаний, не правда ли?

● ● ● ● ●



# RPG: Генерация персонажей

## "Быстрый старт"

© *Бухачевский Олег,  
Бухачевский Джуард, 1996.*

Редко, когда фирмы-производители ПО думают о новичках, и очень нечасто в начале игры Вы встретите опцию "Быстрый старт". Так, в начале ролевых игр, пользователь зачастую встречается с опцией "Create New Character" (Создать новый персонаж). Именно этот момент вызывает наибольшие затруднения у новичков, поскольку здесь они сталкиваются с целым ворохом совершенно непонятных записей и цифр, с которыми даже при приличном знании английского языка самостоятельно разобраться почти невозможно.

А между тем дело обстоит не совсем так уж мрачно. Многие ролевые игры базируются на схожей системе правил и потому похожи друг на друга. Теоретически, сыграв в одну из игр, Вы будете обладать необходимым минимальным пониманием и сможете играть в другие игры жанра RPG. Остальное придет с опытом.

Практически всегда Вам предлагают выбрать пол персонажа. Однако, принято, что пол персонажа не имеет ни малейшего значения для хода игры. Вообще, следует знать, что ролевые игры обычно не слишком строго детерминированы, то есть к цели может вести несколько путей. Поэтому не очень уж важно, какого пола или расы Ваш персонаж. Все сводится только к увеличению сложности игры или, наоборот, к ее упрощению и возможному изменению некоторых нюансов сюжета. В данном случае и мужчины и женщины абсолютно одинаковы, никакой дискриминации в этом отношении нет.

## Раса

Далее, обычно, Вы должны выбрать расу героя. Вот этот вопрос очень важен, от него зависит сложность прохождения игры. В классических настольных "ролевиках" число рас довольно велико, но в компьютерном мире их число не превышает десяти. Чаще всего встречаются гномы лесные (Gnome), эльфы (Elf), полуэльфы (Halfelf), хоббиты или полурослики (Halfling), гномы пещерные (Dwarf) и, конечно, люди (Human). Конечно, этими расами не ограничивается мир RPG, например в игре **Dark Sun** есть полугиганты (Half-giant), в игре **Menzoberranzan** есть птицелюди кенку (Kenku), а в сериале **Might & Magic** есть даже полурорки! Но мы ведем разговор о некоей усредненной, "стандартной" ролевой игре, поэтому не будем заострять ваше внимание на частностях.

**Gnome** (гномы). Согласно правилам **GAD&D** (Advanced Dungeons & Dragons — система правил настольных RPG, права на которую принадлежат фирме TSR), гномы могут читать надписи на других языках и имеют врожденную стойкость к ядам. Они невысокого роста, но коренастые, подвижные и очень умные. Из гномов получаются хорошие взломщики, маги и священники.

**Human** (люди). Какие возможности имеют люди, Вам и так понятно. В ролевых играх они ничем особенным не обладают, но не имеют и никаких недостатков. Из-за их хорошей обучаемости и универсальности, люди могут иметь любые профессии. К сожалению, совмещать различные профессии люди не могут, однако только людям доступен профессиональный класс **PALADIN** (Паладин).

**Elf** (эльфы). Согласно традиции литературы фэнтези, эльфы — коренные жители лесов и хорошо ориентиру-





ются на местности. Телосложение у них субтильное, слабое, и поэтому их физическая сила невелика, но этот недостаток с лихвой компенсируется очень высоким интеллектом. Из эльфов выходят великолепные маги, они также имеют дополнительный бонус к интеллекту и стрельбе из лука.

**Halling** (полурослики, хоббиты). По Дж.Р.Р.Толкину это маленькие человечки с волосатыми ступнями, живущие в лесу, очень подвижные и умные. Это превосходные взломщики (помните профессию Бильбо?) и имеют дополнительный бонус при стрельбе метательным оружием.

**Halfelf** (полуэльфы). Происходят от браков людей с эльфами. Телосложение у них человеческое, поэтому они не имеют бонусов. Но зато они могут сочетать в себе практически все профессии.

**Dwarf** — пещерные гномы. Несмотря на свой малый рост, они очень сильны физически, выносливы, имеют стойкость к ядам и кислотам. Эти качества делают их прекрасными бойцами, но зато они имеют несколько ограниченный интеллект.

## Профессия

После определения расы Вы должны выбрать профессиональный класс Вашего героя. Это тоже очень важный вопрос. Для каждой профессии наилучшим образом подходят определенные расы, но из этого не следует, что прочие совсем не годятся.

Профессии мы рассмотрим на примере популярного сериала **Might & Magic**, так как он довольно близок к AD&D, и там этот аспект хорошо проработан.

**Knight** (рыцарь) — во многих играх его называют еще Fighter (боец). Это прекрасный воин, отличается крепким здоровьем и выносливостью, может использовать любое оружие и любые доспехи.

**Barbarian** (варвар) — этот тип довольно редко встречается в играх, его можно охарактеризовать словосочетанием "просто тупая сила". Большая сила и еще большая выносливость делают его хорошим бойцом, однако в плане вооружения и доспехов у него есть некоторые ограничения.

**Archer** (стрелок) — это профессиональные стрелки из всех видов метательного оружия. Благодаря склонности к насилию и высокому интеллекту имеют небольшие способности к черной магии, но могут их развивать. Слабость в ближнем бою они компенсируют меткой стрельбой.

**Paladin** (паладин) — это послушники военно-духовных орденов, в боевом искусстве они ненамного уступают рыцарям и к тому же имеют способности к целительной магии священников. В AD&D после девятого уровня паладины получают свойства Lay on Hands (наложить руки). Несмотря на страшное название, благодаря этому свойству паладин может в критический момент боя поставить на ноги кого-либо из пострадавших. Также они обладают свойством Turn Undead — отгонять нежить, т.е. мертвые существа, оживленные посредством черной магии, всяких вампиров, зомби и так далее.

**Cleric** (священник) — этот благочестивый персонаж один из самых необходимых членов отряда. Он может поднять профессиональные навыки определенного героя, создать из ничего еду, а во многих случаях священник высокого уровня ценой собственных сил может оживить павшего на поле боя. Как боец, священник неплох, но до рыцаря, конечно, не дотягивает. Священники могут носить любые доспехи, но дерутся только тупым оружием, так как религия запрещает им проливать кровь. Особенно мощно бьются священники боевым цепом (Flail).

**Thief** (вор, взломщик) — тоже весьма по-





лезная в отряде профессия. Они тоже неплохо сражаются, но имеют некоторые ограничения в доспехах и оружии. В частности взломщики не любят двуручное оружие и такие доспехи, которые стесняют движения. Лучшие всего для них подходит крепкая кольчуга. Воины очень быстро совершенствуются в своем неблагоприятном ремесле.

**Маге** (mag) — у этого персонажа очень много синонимов (Wizard=Волшебник, Sorcerer=Колдун и т.д.), но суть у него одна: магия во всех ее проявлениях. Маги слабы в физическом отношении, но не в этом их мощь, капитал, как говорится, у них в голове! Все, что они могут — это колдовать, но зато, как они это делают! Маги совершенно не переносят тяжелых доспехов, а из оружия используют что-нибудь нетяжкое, кинжал, например, или посох. Как правило, в бою они могут первыми наносить удар издалека, по еще еле видимому противнику и очень часто бывает, что второй уже не требуется. Большинство компьютерных ролевых игр без мага пройти невозможно.

**Друид** (друид) — достаточно редкий персонаж, нечто среднее между священником и магом, другими словами, ему доступны магия волшебника и священника. Это вроде бы хороший синтез, но этими способностями он владеет в меньшей мере, чем, так сказать, “чистокровные” специалисты.

**Нинзя** (ниндзя) — тоже редкий персонаж, представляет собой сплав воина и взломщика, причем в отличие от кинобоевиков, от обоих он взял не лучшие качества, хотя, правда, может прилично стрелять из лука. Вдобавок к указанному, использует редкостное японское вооружение, которое может быть трудно найти.

**Рейнджер** (рейнджер) — хороший боец, не чурающийся ударной магии. В

трудный момент умеет биться двумя руками, держа в каждой по мечу и обладает массой других полезных навыков. Благодаря этому, рейнджер очень полезный член отряда.

Конечно, в нашем обзоре мы лишь немного коснулись многообразия профессий, но, по крайней мере, те, что упомянули, встретятся вам во многих играх.

## Основные параметры

Однако и раса, и профессия это не все, что характеризует героя RPG, у него еще должны быть некоторые специфические параметры, о которых Вам

тоже нужно знать. В классической настольной игре выбор значений этих параметров — долгий процесс, в компьютерной все значительно проще, потому что все необходимые таблицы, все варианты бросков костей с различным числом граней, находятся в памяти машины, а на экран выдается готовый результат и Вам остается только фиксировать его. В компьютерной игре параметров у героя обычно немного, не больше семи, поэтому будет несложно с ними разобратся и запомнить.

Практически во всех играх есть параметр силы (Strength, Might или сокращенно STR, MGT), чаще всего этот параметр не превышает 18, иногда 22. Если это значение выше указанных чисел, то тогда оно записывается через косую черту, максимальное значение выглядит так: 18/00. Число за чертой называется модификатором. Этот параметр очень важен для бойцов и вообще всех действий, связанных с применением грубой силы или переноской тяжестей.

Следующий обязательный параметр отвечает за интеллектуальную мощь персонажа и называется Intelli-





gence (INT). Он также не превышает 18, но для него никаких модификаторов нет. Параметр интеллекта отвечает за скорость обучения персонажа всем профессиям, но особенно он важен для магов. Именно он определяет сможет ли маг выучить какое-либо неизвестное ему ранее заклинание или использовать магический предмет.

Параметр Wisdom (мудрость, WIZ) можно иногда встретить под названием Piety (благочестие, PIE) и по названию ясно, что это основной параметр для священников. Именно этот параметр отвечает за то, услышит ли божество молитвы, которые обращает к нему сей служитель культа, или нет. Священник служит своего рода "передатчиком" и "усилителем" молитв от других членов отряда, и поэтому его благочестие важно для всей партии.

Параметр Dexterity (ловкость, DEX) наиболее важен для вора, но так как чем выше ловкость, тем лучше герой действует в рукопашном бою, то высокий показатель не помешает любому члену отряда.

Для боя также важен показатель Constitution (телосложение, CON). Чем он больше, тем быстрее Вы сможете восстанавливать свое здоровье, да и вообще герой будет поздоровее.

Очень важен показатель Charisma (обаяние, CHA), еще он называется Personality (представительность, PER). По названию понятно, что он особенно влияет на общение с другими персонажами игры. От него зависит, понравится ли физиономия героя собеседнику и будет ли он иметь с вашим героем дело после беседы.

Параметр Luck (удачливость, LCK) особенно важен для действий вора, оно и понятно, без удачи в этой профессии никак нельзя.

Endurance или Stamina (END, STM) означает в переводе "выносливость" и подразумевает возможность героев уставать по ходу игры. Кроме того, чем оно выше, тем выше такое качество, как Hit Points.

"Это что еще за Hit Points?" — спросите Вы. Вот сейчас мы об этом и поговорим. Генерацию персонажей Вам придется выполнять не во всех RPG, зато некоторые из параметров героев существуют во всех.

Первый и самый важный из них — это опыт (Experience, EXP), он начисляется за удачно выполненное задание, за убитого врага или найденную вещь. Опыт имеет некоторые пороговые значения, перейдя которые персонаж получает новый уровень (Level).

Обычно с новым уровнем повышаются все параметры и количество Hit Points (HP). Это числовое выражение характеризует собой Вашу жизненную энергию и все удачно попадающие удары врага, естественно, отнимают ее. Когда это число падает до нуля, герой умирает, хотя иногда он в таком случае лишь теряет сознание, погибает лишь, когда HP достигнет некоего порогового значения в отрицательной области (-10 в AD&D).

Для персонажей, активно использующих магию, есть показатель Spell Points (SP) или Magic (или Mana) points (MP), он расходуется только тогда, когда герой применяет магию и чем мощнее заклинание, тем больше SP он расходует.

Еще одно важное качество называется Armor Class (AC), то есть класс доспехов. Чаще всего оно выражается числом, которое зависит от доспехов, надетых на героя. Пожалуй, это единственное число, которое лучше всего выражается отрицательным значением. Узнать, какой доспех лучше, а какой хуже, достаточно просто. Представим, что Вы нашли пластинчатый панцирь и хотите узнать его AC. Для этого Вы снимаете надетую на вас кольчугу и надеваете панцирь, а

потом смотрите, что получилось. Если число уменьшилось, то это хорошо, а если увеличилось — доспех хуже того, что был на Вас до этого. Немаловажно помнить при этом, что в математике





чем больше число за минусом, тем меньше выражение, а значит  $-10$  лучше, чем  $-5$ .

Кстати, при генерации персонажа на стартовое значение АС может оказывать значительное влияние параметр ловкости (DEX).

Параметры, о которых мы говорили только что, присутствуют практически во всех ролевых играх и, между прочим, по ним легко определить к какому жанру игра принадлежит. Если у героев нет их, значит это, скорее всего, не ролевая игра, а какая-нибудь адвентюра или квест, несведущие часто путают эти жанры с "ролевыми".

Однако в RPG, конечно, могут присутствовать и другие свойства, так, например, в игре **Realms of Arcania**, помимо обычных параметров, есть и такая экзотика, как клаустрофобия, некрофилия, арахнофобия, любопытство и так далее. По таким параметрам Вы можете догадаться, в какие ситуации будут попадать герои игры.

И, наконец, в процессе генерации, Вам могут предложить (далеко не всегда) выбрать характер персонажа. В настольных RPG это имеет большое значение, к примеру, священник со злыми наклонностями может проявлять познания в некромантии и прочих мрачных вещах, но в компьютерном мире этот аспект, как нам кажется, потерял значение. Скорее всего, также

считают и создатели игр, поскольку в последнее время он встречается все реже и реже.

Очень часто во время генерации Вам будет встречаться иконка с надписью "Reroll" или чего-нибудь в этом роде. Кликнув мышкой на ней, Вы сделаете так, что Ваш компьютер снова бросит кости и случайным числом переопределит существующие значения параметров персонажа, если они Вас не устроили. Также Вы сможете добавить бонусные очки в какой-либо параметр, руководствуясь выбранной профессией и довольно часто герою предлагают выбрать какие-то навыки-умения.

Варианты могут быть самыми разнообразными, но чаще всего из названия ясно, о чем идет речь. Скажем, **Swimming** — умение плавать, **Merchant** — торговля, **Repair** — способности к ремонту предметов и прочее. Но еще раз скажем, что это бывает далеко не всегда.

Кстати, сгенерированный таким образом персонаж называется **Player Character**, сокращенно PC. В процессе игры Вы можете встретить и других героев, способных общаться с Вашими и, иногда, по ходу сюжета даже присоединиться к Вашей компании. Вы сможете ими управлять, но не сможете определить их параметры при старте, и, может быть, они не останутся с Вами до конца игры, а покинут Вас, когда этого потребует сюжет. Такие персонажи называются **Non Player Character** или сокращенно NPC.

Когда Вы закончите генерацию персонажа с точки зрения компьютера, он предложит прибавить нового героя к отряду и перейдет к следующему и лишь когда Вы сгенерируете всю партию, начнется собственно игра.

Ну вот, вроде бы мы более-менее осветили (или окончательно затуманили) вопрос генерации персонажей в ролевых играх, и теперь Вы сможете самостоятельно использовать эту информацию в приглянувшейся Вам игре.







# Генерация персонажей в RPG

© *Андрей Алаев, 1996.*

*Here we are. Born to be kings.  
We're the princes of the universe.  
Here we belong. Fighting to survive.  
In the world with the darkest powers.*  
**QUEEN, "Princes Of The Universe"**

Практически любая ролевая игра заставляет пользователя пройти через этот этап. Более того, в подавляющем большинстве программ правильный подбор персонажей в команду может стать критическим для прохождения. Во всяком случае, к генерации нельзя относиться по-разгильдяйски, и, если неохота вникать в смысл параметров, то лучше выбрать пункт "Quickstart", который многие игры имеют специально для таких вот ленивых геймеров.

Я к ним не отношусь. Для меня процесс создания команды — еще один источник специфического, чисто РПГ'шного удовольствия, помимо исследования пространства, обучения героев и тому подобного. Мне важно, чтобы герои были как можно более детально описаны, обладали максимальным числом различных навыков, дабы я мог легко представить их себе в воображении.

Несмотря на то, что у меня есть любимая система, я никоим образом не отрицаю все прочие. Краткий обзор их плюсов и минусов я и помещаю ниже. Заранее хочу предупредить, что мое знание истории развития игр не очень велико, так что я мог пропустить некоторый подкласс или недостаточно снабдить статью примерами. Если я не упомянул вашу любимую игру — прошу прощения.



## 1. Предопределенные заранее герои

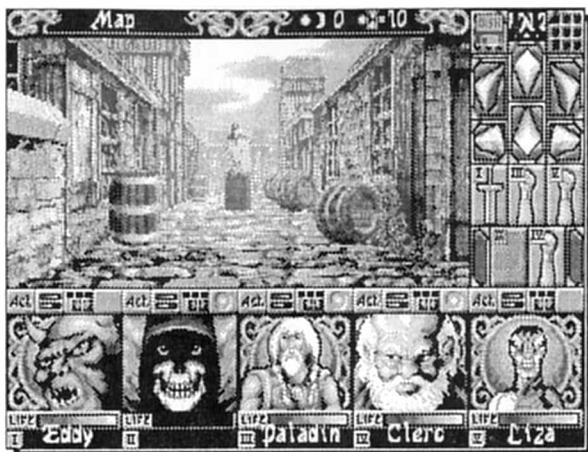
*You got me locked in a paper case,  
You think I'm chained,  
but I'm just tied down*  
**DEEP PURPLE, "Bad Attitude"**

Честно говоря, я ярый противник такого подхода, и некоторое время назад склонен был вообще объяснять игры с такой системой просто ленью разработчиков. Ну неохота им было программировать модуль генерации, ну и не стали они его делать. А пользователь — зверь всеядный, и не такое сожрет. Но, однако, поразмыслив, можно обнаружить некое рациональное зерно и в таких программах.

Прежде всего, очень часто предопределение героев бывает практически необходимо по сюжету. Ярким представителем такой вынужденной предопределенности является **Betrayal at Krondor**. Здесь вполне оправдан такой подход. Невозможность влияния на навыки позволяет гейм-дизайнерам создать персонажа, максимально соответствующего своему литературному прототипу.

Если подумать, то именно сюжетные коллизии заставляют разработчиков обращаться к такой схеме. Хотя иногда строгое предопределение параметров выглядит несколько надуманным. Например, в игре **Al-Quadim**, построенной по системе AD&D, атрибутов всего шесть, и с их помощью вообще крайне трудно хорошо выписать персонаж, так что некоторое изменение их на вкус пользователя пошло бы только на пользу. А в **Ultima VIII**, знаменитой "паганке", вообще закрыт доступ к параметрам героя. Такие случаи и наводят мысли о лени программистов. Хотя в **Stonekeep** этот прием выглядит более естественно.

Справедливости ради отметим, что программы, исповедующие такой подход, часто приучают пользователя к экономии и умению правильно распределять имеющиеся ресурсы. Например, во французском сериале **Ishar** в различных игровых зонах находится большое количество персонажей разных рас и профессий. Задача игрока состоит в нахождении и рекрутировании таких героев для того, чтобы в итоге получить оп-



тимальный состав команды из пяти человек. Кстати, для игр с установленными персонажами это максимальный состав партии, а в третьей части сериала фирма Silmarils наконец-то добавила модуль генерации.

Еще один подход, присущий этой разновидности РПГ, состоит в наличии нескольких (обычно 3-4) готовых типов, чаще всего принадлежащих к различным классам — боец, маг и так далее. Выбор одного из них не сильно влияет на глобальное развитие сюжета, но за счет различных способностей героев достигается большое разнообразие игры и повышается replay value. Такая система применяется в играх **Lands of Lore** и **Deathkeep**, а ее отголоски слышны в ролевой адвентюре **Quest for Glory** и даже аркадном **Hexen**.

Любопытна система, примененная в игре **Son of the Empire**. С одной стороны, там имеется набор из четырех персонажей с установленной профессией и параметрами. С другой стороны, на последние можно влиять довольно оригинальным способом. Вы можете "подключить" к герою одну или несколько из четырех основных стихий, каждая из которых оказывает определенное (как положительное, так и отрицательное) влияние на качества. Комбинируя стихии друг с другом, можно постепенно изменить атрибуты на свой вкус.

Мне до сих пор непонятен подход, использовавшийся в знаменитом сериале **Might & Magic**. На первый взгляд она на 100% подходит в данный класс.

Но, как выясняется, можно создать полностью своих персонажей, чем я при первой своей игре немедленно и занялся. Однако после я с возмущением обнаружил, что моя партия лишена инвентаря в принципе, а на имеющиеся деньги можно купить лишь жалкое подобие той экипировки, которой обладала команда, предлагаемая по умолчанию. Возможно, я плохо что-то понял, но играть после такой наглости в **M&M** не смог.

В заключение отмечу, что несмотря на сюжетные ограничения, в некоторых

играх все же возможно переименовать персонажа. Для меня, например, это крайне важно, ибо я привык отождествлять хорошо знакомых мне людей с героями игры, и составлял команды из одноклассников и однокурсников.



## 2. Тайная генерация

*Feel good, are you satisfied?  
Do you feel like suicide?  
Is your conscience all right?  
Does it plague you at night?  
Do you feel good?*

— *Feel good!*

QUEEN, "Death On Two Legs"

Поначалу я окрестил ее "генерацией с умными вопросами". И это название наиболее полно отражает ее суть, которая заключается в следующем. Вам предлагается ответить на ряд вопросов, и в соответствии с ответами программа произведет некоторые изменения в параметрах персонажа.

Более всего эта процедура известна игрокам по серии **Ultima** (и сопутствующим играм, типа **Martian Dreams**). Там еще добавлялась местная мифология — культ восьми Добродетелей. Каждый из вопросов предлагает выбор



между двумя-тремя из них. Несмотря на такую вроде бы открытость и информированность пользователя о состоянии генерации, крайне трудно оценить результат до конца. Правда, создать можно только главного персонажа игры — Аватара, а его спутники уже заданы в игре.

К такому же подклассу относится и очень старая, но очень интересная игра **The Dark Heart of Uukrul**. Она также вобрала в себя некоторые концепции игр, описанных выше. А именно, состав партии задан жестко, хотя нареканий по большому счету, он не вызывает — воин, паладин, жрец да маг. Но при этом параметры изменяются достаточно вольно, также с помощью ответов. Некоторые из вопросов довольно прозрачны, в том смысле, что возможно определить хотя бы приблизительно, на какое качество можно повлиять при соответствующем выборе.

Наиболее интересны мне показались вопросы, задававшиеся в игре **Bloodnet**. Они, хотя и весьма туманны, очень любопытны, и кроме всего прочего выполняют функцию первого ознакомления с игровым миром. Причем существует выбор способа генерации: либо вопросы, либо способ добавления бонусных очков к неким начальным параметрам.

В заключение можно упомянуть также **Arena**, где "тайная" система выполняет дополняющую функцию к стандартной процедуре генерации, аналогичной **Bloodnet**.

### 3. Охота пуце неволи

*I don't want my freedom  
There's no reason for living  
With a broken heart.*

QUEEN "It's A Hard Life"

Несомненно, нельзя было пройти мимо системы AD&D, которая постепенно превращается в памятник самой себе. Фирма SSI, в большей или меньшей степени приложившая руку к созданию большинства игр в этой системе на настоящий момент, решила некогда как можно меньше отходить от классического настольного варианта. Это привело к разного рода последствиям, среди которых была и не самая лучшая реализация магической системы, и многие другие. И одним из них стала генерация, которая, по моему мнению, стала наихудшей среди всех возможных.

Итак, известно, что в настольной игре персонаж создается бросанием трех кубиков от 1 до 6. Компьютерный вариант принимает эту концепцию, и прекрасно справляется с рэндомным вычислением атрибутов. Я вообще никогда не любил зависеть непонятно от чего, и случайность предпочитаю отметить решительно. Видимо, это волновало и программистов SSI, так что они добавили возможность редактирования параметров вручную. И этим окончательно убили все хорошее, если оно там вообще было. Ибо психология людская такова, что трудно удержаться перед искушением довести все цифры до максимума. И якобы полная свобода обернулась полной зависимостью.

Это умножило врожденные недостатки игровой системы — малое число качеств, видов вооружения и некоторые другие, не относящиеся к генерации. Несмотря на это, первоначально большое количество персонажей (6) и удивительное разнообразие рас и профессий, позволяло получить достаточное удовольствие от генерации и создать партию на свой вкус и цвет. Но в





дальнейшем число героев начало сокращаться: до четырех и даже двух в последних играх. Все это не лучшим образом сказалось на играбельности.

Выше уже упоминалось об игре **M&M** с оригинальным подходом к самой процедуре создания команды. Если вы все же рискнули подобрать команду по своему вкусу, то должны будете пройти через процедуру, во многом напоминающую AD&D'шную, но гораздо более продвинутую. Там более жестко выражена зависимость класса персонажа от атрибутов, и несмотря на их рэндомный пересчет, отсутствует ручная настройка. Вместо этого можно менять значения атрибутов местами. Таким образом, система не вырождается окончательно. Не обошлось и без минусов — слишком мало физиономий, и слишком уж они привязаны к определенным расам. Но все лучше, чем у SSI.



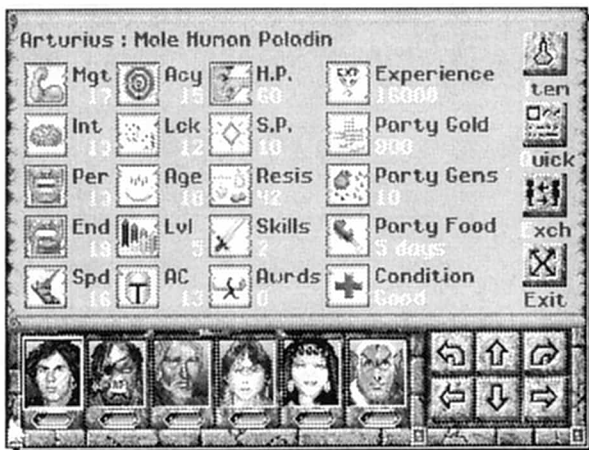
#### 4. Детализированная генерация

*Here I am, I'm the master of your destiny,...*

*QUEEN, "Gimme The Prize"*

Качество модуля создания персонажей во многом зависит от самой системы игры. Заданные ею разнообразные расы, классы и, особенно, навыки, прямым образом влияют на процесс. И чем больше всех этих параметров, тем интереснее будет выглядеть персонаж и занимательнее будет его создание.

Наилучшим выходом здесь стала концепция подчинения большинства операций пользователю, но не на все 100%, а по определенным правилам. Также некоторые моменты могут быть подвластны Его Величеству Случаю, но это не портит общее впечатление от



собственного всемогущества. Причем в отличие от подобного чувства в AD&D'шках, здесь оно кажется честно заработанным, и от него не устаешь.

Наилучшим примером игры, в которой вообще ничего не зависит от случая, является, по-моему, **The Legacy**. Кроме всего, ее система, в которой отсутствует понятие "класс", и в принципе невозможен выбор расы, мне особо нравится за сходство с STG Vampire. Итак, пользователь обладает запасом очков двух видов, с помощью которых он может настроить персонажа (к сожалению, только одного) по своему вкусу. Помимо атрибутов выделены навыки, разбитые на группы. Навыки определяют успешность действий героя, среди которых важную часть занимают боевые.

В подкласс подобных игр, в которых нет места случаю, входит также другое творение фирмы Microprose — **Darklands**, но о нем будет подробнее рассказано ниже. Также стоит отметить новое произведение фирмы SSI, построенное уже не на принципах AD&D, а на разработанных самой компанией. Речь идет об игре **Thunderscape**, и несмотря на многочисленные чисто игровые проколы, нельзя не заметить определенный прогресс. Улучшилась система боя (хотя я предпочел бы полностью тактический), магии (переход на более совершенную концепцию очков магии поддерживаю обоими руками), добавились новые профессии и расы. В отношении последних есть не-



которые претензии: если в **M&M** лица персонажей привязаны слишком жестко, то здесь — слишком свободно. Поскольку было введено несколько рас, о которых неизвестно вообще ничего, кроме названия, стало трудно ориентироваться среди множества рож, и не ясно, какая кому принадлежит.

Система генерации теперь заключается в добавлении бонусных очков к некоторому минимуму. Число атрибутов, к сожалению, сократилось до пяти, но были введены умения, которые также можно задать произвольно. При отсутствии жестких классов это позволяет создавать более универсальных героев. Еще одним плюсом стал чуть расширившийся арсенал, причем подбирать первоначальное вооружение, в том числе и защитное, можно самостоятельно, исходя из скромных финансовых возможностей каждого персонажа.

Наверное, наиболее известной игрой, воплотившей в себе такой продвинутый подход к созданию героев, стала **Wizardry**. К сожалению, я играл только в седьмую часть сериала — **Crusaders of the Dark Savant** (которой **PC-REVIEW** некогда посвятил немало материалов) и поэтому не могу с уверенностью говорить за более ранние эпизоды.

Разработчики при создании игры вставили элемент случайности в модуль генерации, предполагая, очевидно, приблизить ее (игру) к жизни. По моему мнению, впрочем, место для этого они выбрали не самое удачное. Поясню. Каждая раса имеет свои определенные начальные значения во всех 7 атрибутах. После выбора расы случайным образом определяется бонус. А для того, чтобы выбрать хоть сколько-нибудь "навороченную" профессию — особо крутой боец, ниндзя, гибрид мага и жреца и так далее, параметры должны ой как далеко отойти от минимума, то есть бонус желателен в особо крупных размерах. А, само собой, чаще он выпадает в особо мелких, так что приходится час-другой работать с генератором, причем чисто из-за случайностей.

Дело осложняется особенностями интерфейса: прекратить создание текущего персонажа можно лишь после задания ВСЕХ параметров, что нудно и неинтересно. Также несколько раздражает отсутствие справки, позволяющей

узнать требования профессий к параметрам, то есть каковы минимальные требования для каждого класса. Кстати, второе проявление случайностей — рэндомный выбор параметра удачи — не вызывает абсолютно никаких нареканий.

В остальном генерация прекрасна. Выбор рас огромен, причем большинство из них — плод фантазии авторов: человеко-кошки, человеко-собаки. Здесь также, однако, уместна претензия к **Thunderscape** — неизвестно где чья физиономия. Кроме атрибутов наличествуют умения, разбитые на три группы: боевые, умственные и физические, причем выбор довольно богат в каждой группе. Заклинания, система которых реализована по принципу очков магии, можно подбирать уже при создании, чего, к сожалению, не скажешь об оружии. Компьютер выдаст его вашим подопечным по своему вкусу, а жаль — арсенал в программе богатейший, было бы из чего выбирать.



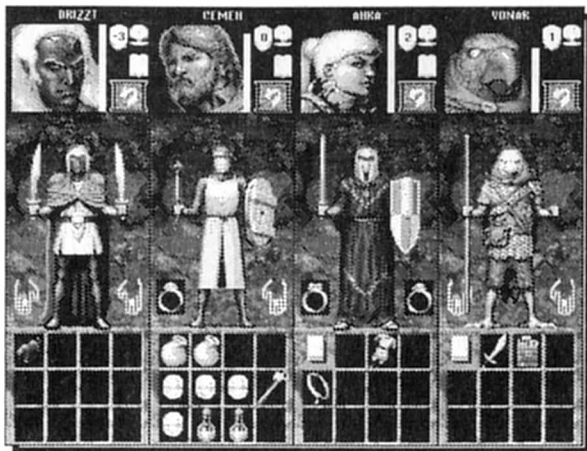
#### 4.1. Совсем как в жизни

*Here in this prison  
Of my own making  
Year after day  
I have grown Into a hero...*

**DEEP PURPLE,**  
"Pictures Of Home"

Но самая интересная концепция была реализована фирмой Paragon. Ее помнят в основном по менеджменту **Millenium**, либо по относительно свежему продукту — **Mantis Fighter**, сделанному уже под эгидой MPS. Между тем эта компания выпустила две отличные РПГ, крайне оригинальные по всем параметрам — **Twilight 2000** и **Megatraveller 2**. Реализованная там система генерации, на мой взгляд, не имеет себе равных. Только в уже упоминавшейся выше игре **Darklands** она была довольно успешно повторена.

От **Darklands** я, пожалуй, и оттолкнусь. Итак, основная идея системы



следующая: создание персонажа должно максимально возможным образом напоминать реальную жизнь, которую вел герой до событий, описываемых в игре. Для этого весь процесс разбивается на отрезки времени — *terms* — в каждом из которых пользователь может улучшить определенное число параметров в зависимости от обстоятельств.

От чисто "парагоновских" систем **Darklands** отличается полное отсутствие случайностей. Таким образом начальные параметры там выбираются не случайно (с возможностью *geroll'a*), а в зависимости от происхождения персонажа: из бедных, богатых, благородных и прочее. Предполагается, что начальное развитие героя заняло 15 лет. Далее каждый этап равняется 5 годам, и пользователь может повышать умения сколько душе угодно.

Умений не то чтобы очень много, но вполне достаточно, и они традиционно разбиты на три группы: боевые, интеллектуальные и физические. Число очков, доступных для траты, и максимальный уровень повышения каждого навыка, зависит от профессии, выбранной персонажем на этот *term*. Постепенно герой обрывает (к сожалению, в автоматическом режиме) вооружением и прочим инвентарем, выбранным из довольно среднего по богатству арсенала.

Переходя к оставшимся двум играм, отмечу, что из этих трех заключительных, в **Darklands** применена наи-

более сбалансированная и четкая система, практически лишенная недостатков. В частности, снижение физических параметров с возрастом здесь не настолько раздражает, нежели в других играх.

Специфичность программы **Megatraveller 2** состоит в том, что это не традиционная героическая фантазия, а, скорее, "спейс опера". В связи с этим авторы могли сделать возможной игру за внеземлян, создав таким образом огромное количество неожиданных доселе рас а-ля **Star Control 2**. Однако вы-

бор ограничивается лишь людьми и варггами (человеко-волки), да и отличный в игре между ними немного. Но когда доходит до конструирования партии, Вам откроются практически безграничные возможности.

Во-первых, можно не выбирать планету из списка, а сконструировать ее самому, управляя параметрами вроде влажности, размера, преступности, законности и тому подобное. Судя по всему, это влияет разве что на широту выбора организации (см. ниже), но чертовски весело. У меня как-то удалась партия из граждан Дюны, Траная, Месклина, Кимона и Пандоры.

Во-вторых, при отсутствии жестких классов Ваш герой может отправиться на службу в любую из огромного числа организаций. В данном случае "огромный" действительно значит "огромный", что-то около трех десятков. Сюда входят как вполне понятные Флот, Армия, Морская Пехота, так и совершенно непонятные Одиночки (*Loners*). Кстати, иной раз перед поступлением на службу Вашему герою может быть предложено поступить в колледж или военную академию.

Тут-то вступает в действие местный элемент случайности. Он и определяет успешность большинства действий, от которых зависит карьера персонажа в той или иной службе. Впрочем, делается это не совсем "от фонаря", а в зависимости от параметров героя — не только атрибутов, но и многочисленных умений. И сказать, что их просто мно-



го — значит не сказать ничего. И это один из минусов — невозможно отследить большое их количество, да и сгруппированы они довольно вольно. Частенько один и тот же навык встречается в двух разных группах и вообще "в чистом виде". Иной раз сложно понять, какие точно умения влияют на продвижение по службе.

Усложняется дело и тем, что временная протяженность term'a может варьироваться, как и количество доступных навыков. То есть, один отрезок может быть вообще пропущен по какой-нибудь уважительной причине (например, нудная гарнизонная служба), а в другом вам выделят несколько "халлявных" навыков. А вообще изменяется как число умений, из которых можно выбирать, так и число выборов.

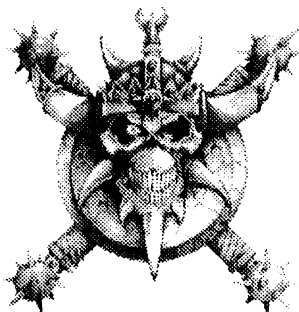
Совершенно неведомо мне осталось одно: по какому признаку программа выбирает момент окончания генерации. Это, с одной стороны, не совпадает с концом карьеры в одной из организаций, но надо сказать, что успешный персонаж получается только при долгой и упорной службе на одном месте. Когда Вас вышвыривают, можно начать подбирать снаряжение. Помимо разных нужных вещей, таких как билеты на космолайнеры или сами звездолеты, можно получить и оружие, выбрав его из достаточно представительного арсенала.

Все эти идеи были развиты в игре **Twilight 2000**. Ее сюжет тоже нестандартен: дело происходит после Третьей Мировой в Восточной Европе. Соответственно генерация начинается с национальности. Причем, если выбрали канадца, предложат уточнить: франко- или англоязычный, если британца: валлиец, шотландец, англичанин или североирландец, что уж говорить о богатстве выбора из национальностей родимого Советского Союза.

Теперь все стало еще больше похоже на жизнь. Три варианта карьеры — гражданская, научная и военная — переплетаются, и обладают таким богатством возможностей, что становится жутко. Навыков стало меньше (но все еще достаточно!), и они были сгруппированы в разделы, соответствующие шести атрибутам. Было введено знание языков (около 20-30), параметр "контактов", зависящий от мест доигровой

работы героя. Физиономию стало возможно выбирать самому, но главное: максимальный состав партии равен 20!!! Это связано с элементами пошаговой тактики, а-ля UFO, внедренной в игру.

Отдельное спасибо стоит сказать за арсенал. Он превосходит ВСЕ, что когда-либо было сделано в этой области, и, возможно, будущие разработки. И это при том, что по специфике игры здесь не может быть уникального оружия, существующего заведомо в единственном экземпляре, либо закодированного. Достаточной спорной могла выйти и концепция "качества" оружия (**M&M, Darklands**). За ТАКОЕ разнообразие можно простить, что АК-74У не сильно похож на себя, а АКМ неожиданно попал в раздел пистолетов-пулеметов.



### Краткие итоги

Генерация — это не то, что может каждый выбрать по своему вкусу. Здесь волю диктуют разработчики, и им следовало бы осознать сей факт получше. Ведь чем всегда РПГ отличались от большинства игр — свободой. И когда у меня отбирают свободу путешествовать по игровому миру с такими героями, какими я хочу, я возмущаюсь. Как минимум, мне должны обосновать, почему я не могу настроить на свой лад все параметры, и я вполне могу согласиться в некоторых случаях с гейм-дизайнерами. А вот если мне "от фонаря" портят удовольствие с самого начала игры... Что ж, ради шедевра можно и напрячься иной раз. Но фокус в том, что шедевров мало. Много меньше, чем прочих ролевиков.





## Еще немного о генерации персонажей в RPG

© *Георгий Евсеев, 1996.*

Вы, вероятно, к этому моменту уже прочли в этом выпуске две статьи, посвященные этому вопросу, одна из которых — это, так сказать, “быстрый старт”, а вторая — попытка классификации методов генерации, и теперь, наверное, думаете, что же еще стоит говорить по этому вопросу. На мой взгляд, остался неосвещенным глобальный момент: зачем вообще все это нужно, и почему авторы игр продолжают без особого успеха мучить себя подобными проблемами.

Действительно, строго говоря, генерация начальных персонажей — это даже не часть игры, а так, проходной этап, который должен быть когда-то выполнен в той или иной форме. И почему бы в самом деле не возложить эту обязанность на авторов: они знают все тонкости и хитросплетения сюжета, разумно оценивают уровень сложности различных этапов игры и предусматривают базовый механизм преодоления возникающих перед играющим препятствий. Кому как не им сформировать команду, которая сможет справиться с сюжетной задачей, причем как раз с наилучшей с точки зрения интереса к игре эффективностью?

### 1

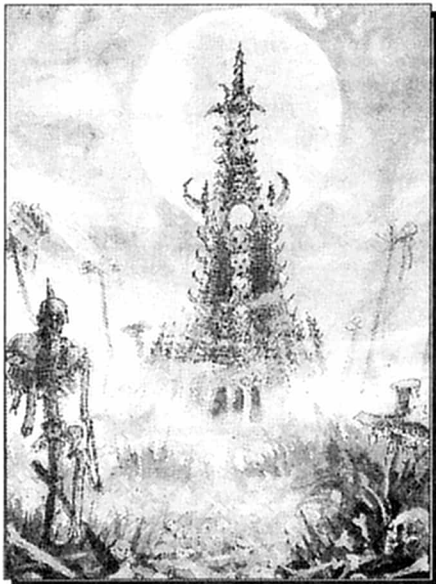
Однако, как мы увидели, создано несчитанное количество методов, позволяющих играющему самому сформировать героя или команду по вкусу, и продолжают появляться новые. Стало быть, высказанные выше мысли несут в себе какую-то серьезную ошибку, авторы игр не рискуют раз и навсегда взять ответственность на себя. Что же заставляет авторов предоставлять эти дополнительные (и нередко действительно трудоемкие с точки зрения идеи и программирования) возможности?

Тому есть несколько причин. Первая из них — историческая. Все знают,

что компьютерные RPG произошли от настольных вариантов, а там нет никакой возможности предоставить заранее сгенерированных персонажей. При становлении жанра это обстоятельство было некритически перенесено в компьютерные игры ради сохранения стандарта. Правда, при этом произошла подмена понятий.

Управляемые людьми персонажи настольных RPG гораздо гибче своих компьютерных вариантов и имеют существенно большие шансы на выживание. Хлипкий воришка, который прячется в кустах при первом звоне оружия, но непревзойденный в своих специфических качествах (и, скажем, требующий себе самую большую долю при разделе добычи) имеет право на существование вне компьютера, но будет наверняка убит в одном из первых же компьютерных сражений, потому что авторы компьютерного варианта игры “забудут” предоставить ему возможность спрятаться или удрать.

Цели настольных и компьютерных игр различны. В первых главная задача — хорошо провести время, в то время как во вторых мы вынуждены подчинять свои усилия тому, чтобы “пройти игру” и, так сказать, повесить ее скаल्प на свою стену. В частности, поэтому ста-





рые RPG фирмы SSI (золотая серия AD&D и ей подобные) так трудны для прохождения. Механика AD&D оказывается достаточно гибкой для настольных игр, но слишком грубой для их компьютерных аналогов.

Очень похоже, что система AD&D во многом и стала корнем всех зол. С одной стороны, эта методика, испытанная в настольных играх, стала чем-то вроде негласного эталона: если авторы игры сработали совершенно по-другому, к их трудам автоматически относятся с подозрением. С другой стороны, несомненно отрицательное влияние, которое система AD&D оказывает на все факторы игры, начиная с генерации персонажей.

## 2

Процесс генерации персонажей, на самом деле, для каждого представляет собой совершенно разное. Для кого-то это всего лишь необходимый подготовительный этап (и в этом случае такой человек скорее всего при возможности воспользуется заранее подготовленным набором героев). Другой подозревает всех, а, в первую очередь, авторов игры, в том, что "недогенерированные" персонажи будут страдать какими-то неисправимыми недостатками и поэтому займется их ручной генерацией или редактированием (и в чем-то он прав). Для третьего процесс генерации персонажей — это игра в игре, и он будет заниматься этим, пока получает удовольствие (и может получить его больше, чем от основной части игры).

Но, все-таки, приходится рассматривать процесс генерации с точки зрения того, как он влияет на последующее восприятие игры. В конце концов, для выдающейся игры можно смириться с неудобствами этого процесса, в то время как "спасти" игру при помощи гениального создания героев все же не удастся.

Поэтому ключевым вопросом является степень совершенствования персонажа по ходу игры. Существует два основных варианта построения игр.

**Первый вариант:** персонаж может совершенствоваться по всем своим параметрам, либо стремясь к некоторому идеалу, либо до бесконечности. Пример — серия **Might & Magic, Wizardry**



и так далее. В таком случае где-то на средней стадии игры и, тем более, ближе к ее концу начальные значения параметров героя "забываются".

Параметры, имеющие предельные значения, достигают таковых. Навыки со степенью владения, указываемой в процентах, показывают стопроцентное мастерство по крайней мере в наиболее важных областях. Если предела не существует, то текущие значения во много раз превосходят их стартовые значения. В конце концов, кого волнует, было ли начальное значение параметра Strength 12 или 14, если он уже превысил сотню и ожидается его дальнейший рост.

В таких играх Вы действительно занимаетесь генерацией исключительно для собственного развлечения и удовольствия. Влияние "начальных данных" сказывается только на ранней стадии игры, изменение уровня слож-



ности, вызванное разными качествами героев, быстро выравнивается.

**Второй вариант:** герой завершает игру практически с теми же базовыми параметрами, с какими он ее начал. Здесь при неудачном начальном выборе героев Вы оказываетесь "оштрафованы" на всю игру и, напротив, при особо удачной комбинации параметров, чувствуете себя излишне комфортно.

В частности, таким дефектом как раз и страдают практически все RPG фирмы SSI. Отсюда, когда Вы видите предоставленную авторами возможность вручную увеличить все параметры до максимума, Вы, естественно, ее используете: в противном случае Вы просто сами себя ни за что ни про что накажете.

### 3

Еще одна серьезная проблема ручной генерации персонажей состоит в том, что Вы реально не знаете, какие хитрости заготовили Вам авторы игры, да и вообще в первый момент трудно отличить существенное от несущественного. Поэтому при ручной генерации персонажей трудно понять, какая комбинация героев даст наилучший результат.

Конечно, игры главным образом ориентированы на более менее стандартное формирование команды. Классический набор **боец+священник+маг+вор** с теми или иными вариациями наверняка окажется достаточно неплохим. С другой стороны, всякие серьезные отклонения от этой комбинации оказываются по той или иной причине опасными. В частности, не пробовал ли кто-то из читателей играть в **Eye of the Beholder** с командой без священника?

Таким образом, в подобной ситуации Вы часто оказываетесь в сложном положении, из которого нет реального выхода. Только практика покажет, насколько сформированная Вами команда окажется подходящей для успеха в игре. Я, в частности, выработал для себя определенную тактику, хотя и боюсь рекомендовать ее к широкому применению.

Речь идет о том, чтобы не особенно держаться за сгенерированную в на-

чальный момент команду, пока не удастся углубиться в игру достаточно далеко и убедиться в том, что она отвечает стоящей перед Вами задаче. В частности, последняя точка возврата может лежать даже где-то за пределами 20-25 процентов от общей продолжительности игры.

### 4

Это часто оказывается тяжелым решением, особенно, если в чисто ролевом плане Вы уже успели "сродниться" со своими героями. Но, в конце концов, от игры надо получать удовольствие, а Вам светит то, что Вы будете каждые пять минут чертыхаться, перезагружая игру, а потом можете все равно оказаться вынуждены начинать все сначала. Из этих соображений не могу рекомендовать давать героям имена друзей, родственников и любимых литературных персонажей: Ваши творения могут оказаться несоответствующими эталону.

Кстати, проблема именования героев вообще выглядит очень серьезной. Можно настолько глубоко погрузиться в "оформление" их параметров, что, когда дело дойдет до задания имени, фантазия уже окажется исчерпанной. А ведь если мы хотим использовать ролевой элемент "на всю катушку", то имена героев должны быть, с одной стороны, разумными в контексте мира игры, а, с другой стороны, в каком-то плане соответствовать мыслям и строению играющего.

Одним предельным случаем являются упомянутые выше имена друзей, знакомых и литературных героев, другим — абстрактные имена типа DF2 (означающее Dwarf Fighter №2 и чудесно смотрящееся в диалоге — "Hello, DF2!"). На мой взгляд истина лежит где-то посередине, и поэтому стоит с уважением относиться к играм, которые автоматически предлагают Вам снабдить героев именами из заранее заготовленного списка. Даже если ни одно из этих имен Вам не понравится, Вы, по крайней мере, сможете уловить дух игрового мира и сформировать удовлетворяющее Вас имя по законам этого мира.



# Генерация персонажей: научные аспекты

© *Сергей Симонович, 1996.*

Заканчивая цикл, посвященный генерации персонажей в ролевых играх, нам бы хотелось обратить внимание уважаемых читателей на один интересный нюанс, который состоит в том, что дело это совсем не "игрушечное", а наоборот очень даже серьезное. Хотите смеяться, а хотите нет, но через эту проблему, характерную для компьютерных игр, сегодня проходит фронт научных исследований математиков (искусственный интеллект), психологов (когнитивная психология), философов (теория познания), биологов (поведенческие реакции), социологов (личность и общество), а также специалистов в области культуры (театр, кино, литература) и бизнесменов (как из всего этого сделать деньги).

## 1. Формулировка проблемы

Компьютер — вычислительная машина, которой от роду положено иметь дело с понятиями, которые можно выразить числами. По сути своей единственное, что он умеет делать — это складывать числа. Вычитание — это сложение наоборот. Умножение — это серия многочисленных операций сложения. Все прочие операции как математические, так и логические — это всё действия вторичные. Первично:  $1+1=2$ .

А дальше начинаются фокусы, такие например как:

$\text{СИЛА} + \text{СКОРОСТЬ} = \text{УДАР}$   
 $\text{УДАР} - \text{БРОНЯ} = \text{ПОРАЖЕНИЕ}$   
 $\text{ЗДОРОВЬЕ} - \text{ПОРАЖЕНИЕ} = \text{СОСТОЯНИЕ}$   
 если  $\text{СОСТОЯНИЕ} < 0$  то СМЕРТЬ

Вот так, через компьютерные игры и началось проникновение компьютеров в сферу человеческого общения. Правда, пока это происходит только в ролевых играх, а они, как известно, ориентированы на словесное решение проблем, возникающих между персонажами. Это, конечно, атавизм, но ничего другого пока не придумали. Не пришло еще время, но ведь это только пока.

## 2. История проблемы

Когда-то, когда появились первые игры, их создатели поставили перед собой задачу: "А как математически выразить все многообразие возможностей поведения человека в игре?" Решение пришло быстро — через некоторые персональные атрибуты (характеристики). Тогда же появилось желание разделить эти атрибуты на первичные и вторичные (производные).

Например:

Здоровье, сила, выносливость, скорость, интеллект, лояльность (ответственность) — первичные атрибуты.

Смелость (трусость), решительность, ловкость — производные.

Тогда в играх начали появляться первые алгоритмы, описывающие поведение персонажа в критических ситуациях типа:

$\text{СМЕЛОСТЬ} = (\text{СИЛА} + \text{ЛОЯЛЬНОСТЬ}) * \text{ЗДОРОВЬЕ} / \text{ИНТЕЛЛЕКТ}$

При слабой силе и плохом здоровье умный персонаж предпочтет отступить, а не ввязываться в рукопашную схватку. Впрочем, высокий уровень ответственности может его заставить все-таки это сделать.

Какие атрибуты делать основными, а какие — производными — дело автора игры. Он же сам и придумывает формулы, описывающие связь между ними, и расставляет в них коэффициенты.

Впрочем, очень скоро такие простейшие модели уступили в играх место другим, более совершенным, например модели AD&D, в которой предполагается, что:

1. Каждый персонаж может обладать:

- персональными атрибутами;
- персональными навыками;
- персональными предметами (оружие, доспехи и пр.)

2. Определенное сочетание исходных персональных атрибутов определяет расу героя. То есть, герой с одним набором может быть *троллем* или *орком*, но никак не может быть *эльфом* и т.п. Введение понятия расы героя упростило первичный выбор персонажа. Вы выбираете себе *человека* и получаете вместе с ним набор исходных параметров.



3. Определенное сочетание исходных персональных навыков определяет профессиональный класс героя. Класс связан с расой, то есть не всем расам доступны все классы, а значит они по-разному развивают свои навыки.

4. Персональные предметы связаны с профессиональным классом. Есть только два класса — *воин* и *паладин*, которые могут с успехом владеть любыми видами оружия и доспехов.

5. Важнейшую роль играет функция, которую называют "кривая обучаемости". Она определяет, как быстро персонаж развивает свои навыки по ходу игры, применяя их на практике.

Наилучшая кривая обучаемости у тех героев, которые гармонично сочетают расу, класс и навыки. Плохо происходит обучение у нетипичных героев. (Попробуйте представить себе *тролля*, имеющего профессиональный класс *священник* и занимающегося хореографией). Обычный навык в хореографии способствует повышению ловкости, но для нашего тролля "кривая обучения" пойдет так плохо, что долго такому троллю в игре не прожить.

**Вывод:** создатели системы правил AD&D не смогли своей системой выразить все многообразие возможностей поведения компьютерных персонажей и для решения проблемы переставили ее с ног на голову. Вместо того, чтобы моделировать поведение героев, сделав его близким к человеческому, они предложили игрокам слиться со сгенерированным персонажем, стать с ним одним целым, проникнуться его духом и своими действиями в игре добиваться гармоничного развития этого персонажа.

На этом стоят сегодня *все ролевые игры*. Ваша задача — войти в роль и, если Вам это удастся, Вы получите удовольствие от игры, а если нет, то... хороните своего несостоявшегося тролля-священника балетных дел мастера и попробуйте сгенерировать что-нибудь более гармоничное.

### 3. Другой подход к проблеме

На самом деле современное состояние дел требует совсем других подходов. Вы, конечно, представляете себе, как может происходить генерация новых случайных уровней в игре. Тогда Вы не сможете дважды сыграть в одном и том же лабиринте. А вот как бы сделать так, чтобы и персонажи в игре тоже генерировались случайным образом? Да при этом нужно, чтобы они обладали бы не только набором силовых атрибутов, а еще и человеческими свойствами, такими как печаль, любопытство, снисходительность, мстительность и т.п. Вот о чем сегодня ведут речь ученые мира.

Это нужно уже не только производителям компьютерных игр. Киноиндустрии, выпускающие мультсериалы типа "Том и Джерри", готовы платить бешеные деньги за решение такой задачи. Им это нужно для автоматической генерации новых сценариев. Заинтересованы в автоматических генераторах сценариев театральные деятели, писатели, киносценаристы

и многие другие. Конечно, это не значит, что скоро мы начнем читать литературные произведения, написанные машиной, и смотреть мультфильмы, которых не касалась рука художника, но раскрепостить сценаристов и дать им инструмент для генерации десятков тысяч заготовок, из которых они отполируют десятки произведений, все-таки хотелось бы.

Если с генерацией сцен и сюжетов дело как-то получается, то с генерацией поведения человека — пока не очень. Вот и работают над этой проблемой психологи, философы, социологи и математики.





#### 4. Основные труды

Дальше всех в решении этой проблемы продвинулись психологи. Их работы начались где-то в конце восьмидесятых и в последние годы наконец родились несколько любопытных программ, как-то моделирующих поведение компьютерных персонажей.

Основоположником направления считают Дж. Бейтса, который в 1992 году создал "Проект ОЗ". Его сгенерированные персонажи действуют в системе *восприятие — осознание — эмоции — действия*. Интересно, что он первым пришел к мысли о том, что правдоподобное поведение персонажа должно выводиться из *эмоций*. (Вы чувствуете, как рождается новая система параметров?).

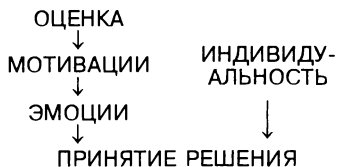
Б.Хэйес-Рот пошла дальше и в 1995 году, опираясь на труды группы Бейтса ввела понятие "направленной импровизации". Эта техника позволяет получить от сгенерированных персонажей такие вещи, как личность, интеллект и неожиданные действия (сюрпризы). Ее работы были опробованы в проекте "Виртуальный театр" для детей.

На эмоции оперся и К.Эллиот в проекте "Affective Reasoner" (1994). Он создал карту из двадцати четырех видов эмоций и использовал ее как фильтр для выбора образа действий сгенерированных персонажей. В последующих работах (1995) он пошел дальше и ввел понятия *целей* (желаний) и *принципов* (установок). При оценке ситуации персонаж сравнивает текущие цели со своими принципами. Возникает конфликт. Из него рассчитываются эмоции, за которыми следует выбор способа действия.

Другой подход разрабатывает Кроуфорд (1994) в проекте **Trust & Betrayal**. Он опирается не на эмоции, а на индивидуальность. Идея состоит в том, что образ действий персонажа рассчитывается при разрешении противоречий между параметрами индивидуальности и параметрами внешней среды. В своей более поздней работе (1995) он добавил к индивидуальности еще и манеру поведения, которая также участвует в определении образа действий персонажа.

#### 5. Основные понятия

Большинство современных исследователей сходятся в том, что поведение персонажа определяется пятью составляющими:



Здесь под **оценкой** надо понимать всю информацию от внешней среды, приходящую по каналам органов чувств, и добавить к ней информацию из памяти, оставшуюся от предшествующего "жизненного" опыта.

**Эмоции** отражают личные переживания персонажа по поводу того, как у него идут дела (разумеется, у разных персонажей могут быть разные понятия о том, что есть *плохо*, а что есть *очень плохо*. Это уже определяется индивидуальностью).

**Мотивации** — это разные ценностные критерии и разные целевые установки, которые могут иметь персонажи. Для восьмидесятилетнего банкира главным ценностным критерием может быть здоровье, а главной целевой установкой — заработать побольше денег, чтобы его поддерживать. Для восемнадцатилетнего камикадзе — главным ценностным критерием может быть месть, а целевой установкой — прорваться как можно ближе к максимально крупной цели.

Некоторые ученые еще разделяют два вида мотиваций — врожденные (инстинктивные) и приобретенные (полученные из предшествующего жизненного опыта). Интересно, что при этом образуется обратная связь со сценарием. Развитие сюжета может менять мотивации героев, а мотивации могут влиять на развитие сюжета.

**Принятие решения** — это выбор способа реакции на сложившуюся ситуацию. Из того, насколько соответствует **оценка** ситуации **мотивации**, определяются **эмоции**, а самая сильная из них и определяет образ действия. Таким образом, сгенерированный персонаж не должен действовать *только* в соответствии со своими це-



лями. Он должен действовать *только после того*, как противоречия между ситуацией и целями привели к эмоциям. Это уже более правдоподобное поведение.

**Индивидуальность.** И все-таки, как показывает жизнь, в одной и той же ситуации разные герои могут иметь одну и ту же цель и испытывать одинаковые эмоции и действовать все-таки по-разному. Значит, необходимо учитывать еще и такой параметр как **индивидуальность**.

Рассмотрим простой пример. Возьмем взвод солдат в окопе под обстрелом. Ситуация для всех одна. Целевую установку командир дал всем одну: "В атаку!". И ценностный критерий у всех может быть один — скорейшая победа. И все-таки выпрыгнуть из окопа и побегут в атаку солдаты по-разному. А кто-то, может быть, и вообще не сможет сделать первый бросок. Это влияет индивидуальность, которую, кстати, не случайно в армии подавляют всеми возможными средствами. Это целая наука, без которой, увы, пока обойтись нельзя.

## 6. Цель изысканий

Что же в итоге хотелось бы получить? Рассмотрим простой пример, типичный для современных ролевых игр. Вы спускаетесь в подземелье, где одно из сокровищ охраняет свирепый дракон. Таких драконов (и других подобных монстров) в игре могут быть тысячи. Один раз разместив их на игровом пространстве, программа как бы забывает об их существовании. И стоит этот дракон "на часах" всегда один и тот же, без эмоций, без переживаний и ждет, пока к сокровищу придете Вы.

Вот тут-то он и "оживает". Не спрашивая кто Вы, откуда, зачем и почему,

он атакует. Только здесь программа принимает на себя управление драконом, и все общение с ним сводится к обмену ударами.

Рассмотрим другой вариант, как бы повел себя этот дракон, будь он хоть чуть-чуть персонализирован.

Во-первых, сама структура программы должна быть другой. Разместив своих "монстров" на игровой карте, программа должна периодически к ним обращаться и обрабатывать их "жизнь". Дракон станет совсем иным.

Отстояв неделю "на часах" и не дождавшись положенной кормежки, он начнет "думать", где бы поест. Вот уже конфликт между состоянием и мотивацией. Мотивация (ответственность) не дает отойти с поста, а голод гонит. Сначала дракон будет отходить недалеко и, утолив голод, возвращаться обратно. Вскоре в дело вступит "память", которая напомнит ему о том, что покидать пост совсем не страшно. Уровень ответственности начнет понижаться,

а отлучки по личным надобностям станут чаще и продолжительнее. Вот в такой момент его и можно застать врасплох.

Другой вариант: при встрече с драконом сначала поздоровайтесь, а потом предложите ему вареную сосиску. Возможно, что из этого получится что-то более интересное, чем простой обмен ударами.

Третий вариант: простояв пару месяцев на часах, дракону может стать просто скучно. Скука — это эмоция. Как поведет себя такой дракон, если Вы придете к нему не с топором, а с лютней и сумеете его развлечь?

Наконец, дракон тоже принадлежит к какому-то сообществу. У него где-то





есть гнездо, в котором плачут дети малые. Представим себе, что гнездо это разорили злые орки. И у дракона будут другие эмоции — либо месть, либо грусть, либо беспокойство. В гневе он может покинуть пост и отправиться в свободный поиск, сжигая все на своем пути. А может быть ответственность пересилит гнев, и он останется на дежурстве в тоске и печали? Как он поведет себя в контакте, если в Вашем отряде есть орк? Как он поведет себя, если Вы до этого уже истребили орков и освободили его драконят? И как он поведет себя, если его гнездо разорили Вы, а детей его оставили в заложниках? Всякий раз игра будет развиваться по-разному.

Одним словом, если каждому персонажу игры ввести параметры, описывающие его мотивации, эмоции, индивидуальность, а программе поручить регулярно "сканировать" каждого индивидуума, вводя в него оценку текущей ситуации и вычисляя его поведенческие реакции, то можно получить в игре такой накал страстей, какого еще до сих пор не было.

## 7. Заключение

Главных выводов из всего вышеизложенного мы можем сделать три.

*Во-первых*, дело это совсем не "игрушечное". Занимаются им очень даже серьезные ученые, получающие за это очень серьезные оклады.

*Во-вторых*, дело это совершенно новое. По тем ссылкам, которые мы дали, Вы и сами видите, что исследования идут сейчас, в наши дни.

*В третьих*, область эта еще не пахана. Если Вы умеете программировать на любом языке (хоть на БЕЙСИКе), можете сегодня же сами начинать свой проект и смотреть, что у Вас получится. Многие молодые люди активно

стремятся к созданию компьютерных игр, но их сдерживает тот досадный факт, что сделать коммерчески успешную игру сегодня в одиночку практически нереально. В сфере же автоматической генерации правдоподобного поведения персонажей работы хватит на всех.

И, наконец, о пределе мечтаний. В идеале должно получиться две программы.

Первая — *модуль автоматической генерации (МАГ) персонажей*.

Он должен быть закрытым, автономным и универсальным, а его автор — миллионером (разумеется, долларовым).

Компании, выпускающие игры, будут "пристегивать" этот модуль, не заглядывая в него, и двух одинаковых игр не получится. Совершенно неважно даже, к какому жанру будут относиться эти игры. Поведение вражеского пилота в авиасимуляторе, поведение монстров в аркадных, ролевых, экшен-играх может быть сгенерировано по одним и тем же алгоритмам одним и тем же универсальным модулем.

Вторая программа — редактор. Это интерфейс между автором игры (кинофильма, мультфильма, романа, пьесы) и МАГом. Здесь он сможет задать все, что знает про своего героя. Формально описать его предысторию, черты характера, физические данные или оставить это на волю случая. Жизненные коллизии и поведение персонажа в игре (в кино, в романе и т.п.) пусть разрабатывает МАГ.

Так что, господа программисты, топчите Ваши перья! Вот Вам объект для исследований и проявления своих талантов, а мы будем ждать появления ролевых игр нового поколения. Думаем, что через два-три года что-то подобное должно появиться на свет.

• • • • •







# Морфология компьютерной игры

© Сергей Бодровский, 1996.

*“Десять найденя из этих легендами. Может Бильбо был очень вернулся по бабочек в их забытых щелях ежевидно, не распростерла на головы он чувственно-му бомбадила ферни. Бедных рука почти совсем еще в дол судьбы”.*

*Полное компьютерное переложение “Властелина Колец” на 3-м уровне.*

В 1928-м году В.Протт написал уникальную книгу “Морфология сказки”, изданную в Ленинграде. PC-REVIEW уже писал немного об этой книге, но я позволю себе напомнить о ней еще раз.

Эта книга без преувеличения может быть названа гениальной. Идеи, заложенные в ней, не просто обогнали свое время на десятки лет, они продолжают обгонять наше время и сегодня. О чем эта книга?

Об инвариантной структуре сказки, о тех ее ключевых элементах, на которые собственно и “нанизывается” литературный сюжет, и которые позволяют выявить похожесть сюжетных линий сказок всего мира.

Более того, в книге приведена формальная структура сказки с подробными описаниями различных нюансов; фактически “Морфология сказки” представляет собой законченный АЛГОРИТМ автоматической генерации сказочных сюжетов! Конечно, автор не мог осознать этого в полной мере, ведь тогда про компьютеры еще никто не знал. Тем удивительнее его труд, представляющий прекрасное пособие по формальному описанию проблемы.

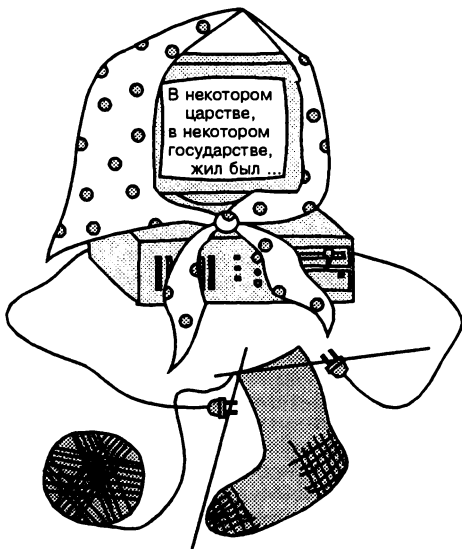
На основании этой книги через десятки лет были созданы програм-

мы, “пишущие” сказки, очень и очень похожие на настоящие. Одновременно с этим стали рождаться первые компьютерные игры, а издательства принялись осваивать жанр книг-игр.

Эти направления продолжают развиваться практически независимо друг от друга и по сей день. Конечно, книги-игры много заимствуют у своих компьютерных собратьев и наоборот, однако идеи автоматической генерации сюжета если и приходили в голову разработчикам, то на практике осуществлены не были, по крайней мере в полном виде.

Не исключено, что причина этого кроется в том, что В.Протт написал свою книгу в России и, хотя она и была переведена в 60-х годах на другие языки, то всё равно наверняка не известна западным игровым фирмам.

Соответственно и все лучшие на сегодня адвентюры и книги-игры имеют очевидные ограничения, накладываемые человеческим мышлением. Лучшие произведения adventure-жанра имеют максимум несколько сотен локаций, книги немного больше, но по мнению экспертов этого направления, тысяча локаций





уже предел и для книг. Слишком сложной становится отладка и тестирование подобных творений. Хорошо бы научиться генерировать сюжеты адвентюр и книг-игр автоматически, но как это сделать?

На помощь приходит “Морфология сказки”. Внимательно изучив эту книгу, обнаруживаешь, что в ней скрыты такие глубины, которые и не снились сегодняшним сценаристам. Представьте себе adventure на пять тысяч локаций или толстенный трехтомник “Путь Мага” локаций этак тыщ на пятнадцать! Здесь произойдет уже не количественное изменение, а качественное, то есть игра не превратится в нечто очень большое, очень длинное и очень скучное, нет, она в силу разнообразия сюжетных линий станет как раз неизмеримо более захватывающей!

Другое дело, что создать такую программу, очевидно, не легко. Попутно возникает масса вопросов и проблем, связанных с наполнением базы данных по действующим лицам, необходимой степенью детализации сюжета (в идеале желательно генерить ВЕСЬ текст, а ручками корректировать только склонения), формализацией оставшихся за бортом книги, но тем не менее актуальных для компьютерных игр нюансов и так далее.

Как знать, может быть такая программа все же и появится, а сегодня мы с Вами попробуем сделать первый шаг в этом направлении.

Обычно авторы литературных произведений начинают создание своих романов с разработки общей сюжетной линии. Продумываются герои, их внешний вид, облик и, конечно, имена. Если дело происходит в нашем мире, это не проблема, но ес-

ли события разворачиваются в какой-нибудь фэнтези-стране, то тогда помимо проблем с именами возникает необходимость “изобретения” различных названий для, например, магических предметов, фантастических приспособлений, всевозможных чудовищ и так далее.

Вспомните творения Стругацких. Один только оригинальный язык авторов делал “играбельность” их книг в свое время невероятной высотой, а ведь придумывали они все свои названия без помощи компьютеров.

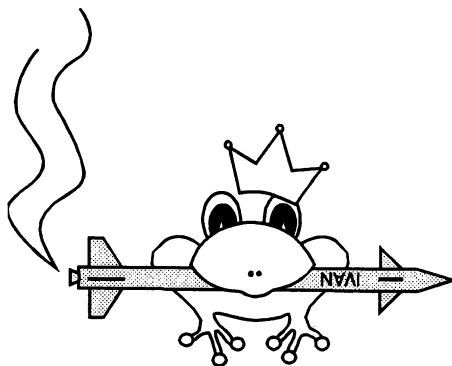
Однако нам необходимо этот процесс автоматизировать. Один из советских фантастов когда-то в шутку предложил такой способ генерации имен для инопланетян — берется слово, читается от конца к началу, и получается прекрасное имя. *Стол —*

*Лотс, пиво — Овип, монитор — Ротином.* И сегодня еще иногда у некоторых наших фантастов можно встретить подобным способом “изобретенные” названия. Основной их недостаток заключается в том, что они не совсем соответствуют стилистике русского

языка и поэтому не вполне привычны для чтения и произношения. Наверное, для инопланетянина это нормально, но фэнтези-жанр как правило требует более подходящих родной речи слов.

Методы для этого были предложены сравнительно давно. Вот, в частности, один из них.

Берется любой литературный текст. В начале его берется буква первого слова, например “д”, и ищется следующая буква, совпадающая с выбранной. Допустим, найдено слово “найдено”. В нем за буквой “д” следует буква “е”. Она прибавляется





к генерируемому слову; получается “де”, и теперь ищется вхождение буквы “е”, берется следующая за ней буква и процесс повторяется. За буквой конечно может идти пробел или знаки препинания.

В результате такого процесса получающиеся слова выглядят наиболее “странно”, но тем не менее они очевидно не противоречат нормам русского языка, так как все парные сочетания в них взяты из реальных слов. При этом примерный объем сгенеренного текста составляет около 1 процента от исходного. Назовем такую одиночную генерацию генерацией первого уровня (по одной букве). Вот кусочек полученного текста на основе вынесенного в эпиграф “Властелина Колец” легендарного J.R.R.T.:

*До слерн си скашеты то насты  
просогадонь овеством старнича-  
рой те чеказал ель сеще кре рак  
воразмер, куют ка верай. А вы-  
шла меще перыгии бориютопан-  
торас се тажесезн претевд ксе-  
кая пой фастода пых.*

— Соведа.

— Унавъ пленостивопый  
вскатьновер: они во челнано поч-  
каможал въ тавыгаер, мутри, всу-  
бе онавт родныетстась, нако бо-  
тетедызк, коберво й-таранеты  
дрогоросиги времен.

— Силадало нумаза вальк, ка.

Ну как? И читается легко, без запинки. Мне особенно понравились “й-таранеты”. Явно что-то инопланетное.

Вообще, такие тексты очень увлекательно рассматривать, в них то и дело натыкаешься на необычные и удивительные слова. Любое из них может быть шикарным именем какого-нибудь фэнтези-героя.

Интересно, что несмотря на всю случайность получаемого текста он несет в себе определенный налет тематики исходника. Если это инструкция по работе с **3D Studio**, то Вы можете получить что-нибудь вроде:

*Есь надраже, гетражащуху,  
зврове поже. В эть дльке чи при-  
мани Кеу. Малирогой Трате и ел-  
когосплащапнавае двирок в ра-  
но мепе ровижок В”.*

О, от дульна вра! Слово “ровижок” просто класс!

Однако смысл в словах заложен минимальный. Для получения более-менее “значимых” слов можно использовать более высокие уровни генерации. Иными словами, надо брать не по одной букве, а по две, три и так далее. Соответственно при выборе двух букв ищется следующее вхождение уже пары букв и берется следующая за ними пара, на третьем уровне — три буквы и т.д. При этом объем получаемого текста резко падает и составляет уже доли процента. Так, на третьем уровне “Властелин Колец” уместился в трех строчках (см. эпиграф), а вот текст “Пикника на обочине”, тоже “пропущенного” через третий уровень:

*“Пик на назвалось.  
И вот кирился, и пошли. Так  
тебя! Все опыта про это с торгаш  
старый бумать снова господин  
строявил так и угрюмо подумал  
он вдруг.”*

Специфичность текста, его привязанность к исходнику очевидна.

Однако вручную моделировать этот процесс крайне утомительно. Для облегчения этой работы Вам предлагается небольшая программка **WordGenerator**, приложенная к **PC-Review №28**. Пользоваться ей очень просто. В командной строке набирается WG, затем имя файла с исходным текстом, например jrtt1.txt с “Властелином колец”, затем файл, в который будет писаться сгенеренный текст (если он существует, и будет перезаписан), и уровень генерации — от одного до пяти. Например:

WG JRTT1.TXT TARGET.TXT 2

*Ма вая четкабудля!*



## Продолжение штурма Curses: Враг контратакует

© Андрей Алаев, 1996.

**Предупреждение автора:** это продолжение описания хождений по Чердаку было написано ДО получения PC-Forum №3 (PC-Review №29) с опубликованными там первыми тремя частями и комментариями редакции.

Пользуясь случаем приношу запоздалую благодарность Дмитрию Двоеглазову и моему меньшому брату Николаю — единственным лично знакомым мне людям, с большим или меньшим энтузиазмом участвовавшим в прохождении **Curses**.

### Часть четвертая

Несмотря на гениальность многочисленных идей (числом пять), о которых я заявил в конце третьей части, в данный момент в игре я скорее нахожусь в полном тупике, нежели активно ищу дорогу к выходу. Так что, если первые три части моего письма были скорее похожи на солюшен, то эта представляет собой всего лишь информацию к размышлению.

Касательно того, что можно лечь баиньки. Обнаружил я это следующим образом: как-то шлялся я по Чердаку, безуспешно пытаюсь найти хоть что-нибудь новое, и забрел в комнату служанки уже не знаю по какому разу. И неожиданно обратил внимание на то, что в описании локации указано примерно следующее "Вас охватывает сонливость". Мама дорогая! Как же я раньше не догадался, что кровать приготовлена для утомленных путников, дабы те могли отдохнуть от трудов праведных! Немедленно забираюсь туда и погружаюсь в сон.



Надо сказать, что все остальное, произошедшее в этом неопределенного свойства кошмаре, странным образом соответствует строкам из песни Wonderworld группы Uriah Heep:

*But in my wonderworld each sleeping vision is so real*

и еще:

*...and my will is free to wonder free to wonder carelessly.*

Только хипы пели о чудном, чудесном мире мечты, а место, в которое я попал, менее всего могло соответствовать такому определению.

Мне следовало догадаться, что в такой мистической игре погружение в сон просто так не проходит. И очнувшись я черт знает где, посреди поля, где сквозняки и ветер воет. Вот разве что костер горел неподалеку, куда я и отправился. По дороге обнаружилось:

а) все предметы остались в реальном мире и мой инвентарь пуст;

б) я нахожусь скорее в БЕСтелесной, нежели в телесной форме — попросту говоря, я стал призраком. Не ожидал я такого от Нельсона, не ожидал...

Меня, кстати, никто и не заметил, ибо аз есмь привидение. У костра сидели солдаты, правда я не просек, к какому историческому периоду они относятся. Покружил я вокруг, пошел обратно. Смотрю — рядом палатка. Вернее ее стена (или как это называется). Вспомнив про свое состояние, я смело преодолел это препятствие, и оказался на каком-то военном совете. В соседней локации — каком-то святилище Медведя — находилась друид (друидка? друидиха?), которая, похоже, почти заметила меня. Там же на столике стоял талисман в виде анкха (египетского креста) с изображением символа бесконечности. Когда я схватил его своей жадной рукой (к тому же еще и призрачною), жрица заметила меня и прокляла. Bestowed a curse. On me! И смылась в гобелен, изображающий медведя. Причем она-то была не призраком, как я! Это меня возмущает по причине того, что я не смог за ней последовать.



(Прим.ред. — обратите внимание на метод ее исчезновения, может быть, он и Вам может пригодиться).

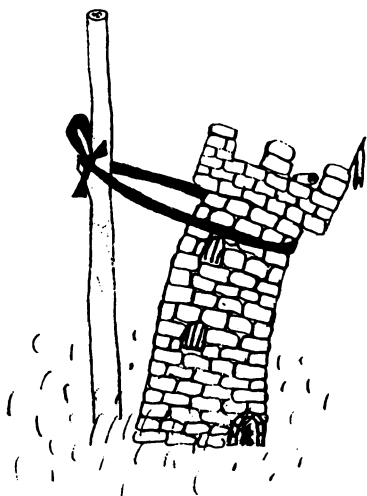
Ну делать нечего. Побродил я по сну, пока не наткнулся на какой-то дольмен, после чего пробудился. Вскоре выяснилось, что если долго бродить с талисманом в руках, Вас рано или поздно настигает смерть. Поэтому пришлось перезагружаться. Кстати, как и говорилось выше, при пробуждении вы теряете 50 очков. А у меня к тому моменту их вообще было всего 70. Черт!

Теперь про карты таро и проектор. Довольно легко было догадаться, что их следует использовать вместо слайдов. Однако после того, как я вложил первую из них (уже не помню какую) в слот, мне сообщили, что прекрасное изображение карты рисуется на стене. Надо сказать, стену вообще стало не заметно. Я смело шагнул туда... и немедленно погиб. Впрочем, мне дали возможность воскреснуть сразу же, без перезагрузки.

Экспериментальным путем выясняется, что три карты (Fool, Grim Reaper и Drowned Sailor) ведут к бесславной, но тем не менее обратимой, смерти. Туз Треф же выводит в некое помещение, все заставленное стаканами и вазами (игра слов: туз треф = Ace of Cups и название комнаты Cups and Glasses — стаканы и вазы).

Когда я попал туда, я вообще обалдел. Даже во сне я ощущал больше реалистичности происходящего. Полки и ящики, забытые разного рода стеклянными изделиями, привели меня в абсолютное недоумение. Оно, впрочем, не помешало мне обнаружить небольшую модельку корабля и бутылку виски (к сожалению, пустую). Поставя у окна, я понаблюдал за собравшейся там толпой, которая бурно обсуждала проклятие, наложенное на мою семью. Затем они разошлись, оставив мне немного пищи для размышлений. Единственная дверь была крепко заперта. Мне ничего не осталось сделать, как перезагрузиться.

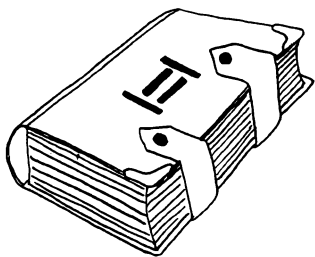
В принципе, гораздо интереснее экспериментировать с миниатюрой. На ней изображена странная конструкция под названием Folly. Судя по всему — какая-то башня, некогда стоявшая на



том самом месте, где я миниатюрку-то и взял. Короче, вставляю в слот это произведение живописи и смело иду на юг через стену, достаточно спокойно ожидая смерти либо безвыходного положения.

Однако я попадаю в то самое место, что и изображено на картинке. Стоит там эта башня, изрядно покосившаяся, и поддерживает ее палка. Причем не простая, а специальная — для выращивания бобов. Тут вспомнил я про ту сорнякоподобность, что растет у нас в огорожке, и попытался этот шест стянуть. Но без него башня неминуемо падала, и с третьей загрузки я прекратил эти бесплодные попытки.

Затем я (честное слово, не знаю как) определил, что нахожусь в 1808 году, причем в марте, 18-го числа. Все меня кидает из теплого лета то в осень, то в раннюю весну. Ну да ладно. В связи с тем, что я нахожусь в прошлом, лабиринт находится в стадии закладки, то есть посева, и ходить по всему его пространству можно в любом направлении. Выход из него по-прежнему только один, ведущий в локацию, где в мое время растет наше семейное дерево. В начале девятнадцатого века, причем, как назло в этот самый день, мой предок Капabiliти Мелдрю это самое деревце сажал. То же мне, садовник нашелся. В общем, поймал он со своими прислужниками



меня, да и отправил в Австралию на картогу, на чем мои приключения и закончились. Ситуация оказалась не столь безынтересной, как в случае с чашками, но столь же безвыходной.

*(Прим.ред. — Раз уж Вам удалось присутствовать при закладке лабиринта, посмотрите, может быть, Вас чем-нибудь не устраивает его современное состояние.)*

Единственным положительным моментом стал мой второй эксперимент с картами таро. Я вставил как-то одну из них в проектор, и прошел обратно в обсерваторию. А лучик у меня, надо сказать, был сфокусирован, и бил прямо в стеклянный шар, коим и рассеивался. Так вот, захожу я в обсерваторию и что наблюдаю: луч бьет не куда попало, а точно в один из знаков зодиака. Я продолжил эксперименты, пока не дошел до карты с изображением Глупца (Fool). Вставляю я ее в проектор, выхожу в обсерваторию, уже карандаш с бумажкой наготове, дабы знак зодиака записать, и тут... Я случайно наступил на какую-то полочку, шар сместился, луч ударил прямо в дымодетектор, тот завопил своим электронным голосом, что, мол, пожар, но потом просто заткнулся. Я уж было совсем расстроился, решил что поднял много шума из ничего, но неожиданно услышал шум. Он шел с востока и явно сопровождал процесс открывания. Недолго думая, я рванул в том направлении.

Подхожу я — и точно: в том самом месте, в котором я некогда нашел свой родной рюкзачок, и которое недвусмысленно называлось "Тупик", открыт проход! Скорей туда, на свежий воздух, навстречу солнцу и ... мама мия! Моя семейка! Интересно, а эти-то мои род-

ственники, часом, не психи? Машину они, видите ли, грузят, в Париж намылились. Короче, пока они меня не заметили, быстро сматываюсь по тропинке вглубь сада.

В этой самой глубине и на этой самой тропинке что мы имеем? Помимо прочих несущественных деталей имеем спуск вниз. Мы немедленно туда спускаемся и видим некую птичку под названием коростель. Неожиданно мы вспоминаем, что среди прочего хлама в нашем рюкзачке (еще раз большое ему спасибо) имеется неопознанный BIRDWHISTLE, то бишь нечто вроде птичьего свистка. Немедленно достаем его и дуем. Безуспешно. Неудивительно, все не могло быть так просто — коростель, оказывается, чертовски глуховат. Мда, жаль, что я не орнитолог, а то бы и время терять не стал.

Вылезал я из лощинки с грустью, но с некоторой надеждой — я не пошел по ней на север, убоявшись трудностей. На крайний случай у меня оставался еще один резервный вариант. Ну, иду я на север, и что вижу: мемориал жертвам Первой Мировой, жителям этих мест. Причем какой-то мой предок среди них значится, что усиливает мою грусть. А на ступеньках сидит Старый Эванс, фанат скачек. Сидит себе, газетку листает (про скачки — ну скучища!), а на его шляпе находится талисман. Я их с некоторых пор стал опасаться, но этот явно заряжен положительно. Изображен на нем полумесяц, он старинный и вообще представляется мне единственным средством борьбы с проклятьем, которое налагает на меня гнусная язычица во сне. Однако Эванс настолько погружен в составление какой-то анкеты, что до окончания работы не собирается отвлечься даже на разговор. Чего там говорить о том, чтобы подарить мне талисманчик... А на деревенской площади никого, разве что в церковь можно бы зайти, да закрыта она...

Вообще, надо сказать, что все NPC в этом безумном, безумном, безумном мире **Curses** какие-то отмороженные. Разговора с ними полноценного не выходит, примитивны они, однако. Если кому это простительно, а французик в метро мог меня просто не понимать, то у тетушки Джемимы и этого Эванса, — что называется, "гнилые отмазки". По-



слал я их всех, спустился в лошину, пошел по ней... и оказался около мозаики, на севере сада. Это очень меня обидело, я пошел в свое любимое место: в обсерваторию, принял позу мыслителя и крепко задумался.

Кончается эта часть моего письма, кончается август, неотвратимо приближается очередной семестр. В этом, довольно пессимистичном настроении, я открыл в игре и себе несколько новых граней. В частности, я решил пару головоломок, которые элементарно решались на начальном этапе игры, и понял что я тормоз, а Грэм Нельсон — молодец, что предусмотрел для таких как я обходные пути. Далее я наткнулся на крайне непреодолимое препятствие, и в мою душу закралось предчувствие. Слава Богу, не гражданской войны, а "всего лишь" прохождения игры заново. Так что, если Вы бездумно следовали по моим следам, приготовьтесь. Где-то в начале третьей части я совершил фатальную ошибку. В общем, я чертовски рад, что "закрыл" себе игру так рано: переигрывать даже от момента ошибки не так уж много, а во мне зреет решимость сделать полный рестарт!

*Закончено в конце августа 1996.*

### Часть пятая

Думается, что читатели, если нашлись такие, что следили за моими напругами по поводу штурма, с удивлением восприняли окончание предыдущей части. "Надо же", — подумали Вы. — "Он действительно тормоз! Только сейчас до него дошло то, что было известно нам с первых строчек!" Однако, быть может, кому-то будет интересно, как я пришел к столь интересному выводу, так что я рискну поведать и эту грустную часть моей незаконченной истории.

Помните я сокрушался по поводу ключа, который проваливается под пол? Я разными путями пытался до него докопаться, точно зная, что это возможно, но не мог найти правильный подход. Когда же я его нашел, то поразились своей тупости. Единственное, что утешает, — я практически сразу определил, куда он провалился, — в локацию с дырой-норой.

Вы первый раз спускаетесь в подвал. Вы видите там робомышь. Она может выполнять команды перемещения, но ей не хватает сцепления с поверхностью — резина на колесах старая. Ну почему я сразу не понял, что надо немедленно применить мышь в районе с норкой?? Почему я такой недогадливый?? Дело усложняется, кстати, и тем, что просто в нору мышь не засовывается, надо поставить ее на пол и приказывать: ступай, серая, на запад! Тогда пойдет. Внутри норы расположен небольшой лабиринтик, по которому можно перемещаться только в четырех главных направлениях. При этом команды надо отдавать не мыши, а норе — впрочем, это вполне ясно из одной из подсказок Демона.

В общем, достал я ключик. Как говорится, "еще 65535 ведер и золотой ключик у нас в кармане!" Но тут постигло меня жестокое разочарование. Решетчатая дверь в келье поддалась на ключ, но привела в подвал — рядом со спуском в ад. Я бросился открывать все известные мне двери, но поддалась только одна, ведущая в сад. Предназначение этого ключа было — облегчить перемещение по Мелдрю-Холлу в начальной стадии игры, дабы избежать перехода в другие зоны. А я не просек момент и все мои путешествия сильно напоминали перелет из Москвы в Питер через Колыму.

Вот это я на себя разозлился! Стал искать другие, доселе скрытые от меня головоломки. Просматривая свои записки, я обнаружил одну из них, дублирующую надпись на карточке с Елисейскими полями: Гамбург 1420, Билет 7. И осенила меня мысль (пришедшая, как водится, опосля) — а ведь карта-то у меня гамбургская! Может, и тут какая-нибудь собака зарыта? Беру карту и ишу на ней 1420. Это оказались координаты музея всего оккультного, меня накрыли





воспоминания, и я немедленно перебежал в этот самый музей, да еще в 31 октября 1988 года. К тому же было поздно, музей был закрыт, и шлялся я по нему в одиночестве.

В этом хранилище мудрости оказалась одна грандиозная заповедь. Пройти из фойе в основные помещения можно было только при условии полной пустоты инвентаря. ПОЛНОЙ! Снял я подарок тетюшки, маргаритки ка-ак рассыплюсь — и все (телемаркет). Конец. Может я плохо экспериментировал, но следующая цветочная цепь уже почему-то не начинает магически светиться. Если кто скажет мне, что я не прав, я лишь безумно обрадуюсь.

*(Прим.ред. У Вас есть все основания для радости.)*

А пока радоваться мне было нечего. Выход я из здания не обнаружил. Одна из локаций была темна. Правда, в другой валялась спичечная книжечка (знаете, фенька такая буржуйская), но спичек в ей не было. Еще в одну локацию я побоялся спуститься, ну не я, а

мой герой — теперь и у него началась фобия. Друидофобия, если говорить точнее. Он услышал друидийские песнопения, даже напугался и отказался спускаться вниз. Ну, не хочет — как хочет.

Единственный плюс — там новые карты таро лежали, да что толку — выхода-то нет. В общем, расстроился еще пуще прежнего, да как засел за письмо в редакцию. Да как написал его, всего то часа за полтора. Но в обсерваторию я на сей раз не пошел — запустил Аль-Квадима, и начал ломать голову обыкновенными загадками, а не мистическими выпендрами Нельсона. Кстати, исходя из всего вышенаписанного, желательнее до поры до времени не покидать Мелдрию-Холл ради других зон — Сна, Парижа и Гамбурга. Сначала, очевидно, необходимо побывать в прошлом, и плясать в дальнейших перемещениях именно оттуда. Даже не знаю, стоит ли теперь играть дальше или заново — лучше подождать откликов других читателей, может, они чего интересного нашли.

*Закончено в середине сентября 1996.*

## Концепция игрового мира программы Curses и карты

© *Андрей Алаев, 1996.*

Все локации в игре **Curses** вполне укладываются в обыкновенную координатную сетку. До сих пор мне не встретилось нерациональных лабиринтов. Некоторые переходы имеют длину, большую чем единица — расстояние между центрами клеток-локаций, но это каждый раз вполне обоснованно. Игровой мир подразделен на зоны, неравнозначные по размерам и находящиеся в разном пространстве и времени. Основной зоной является Мелдрию-Холл и его окрестности, 3 июня 1993 года. Он разбит на более мелкие группы локаций, расположенные на разной высоте. Переход из одной группы в другую осуществляется относительно просто и преграждается максимум дверьми, которые можно открыть ключом либо головоломкой не-

великой сложности. Другое дело иные зоны. Переход к ним осуществляется чаще всего с помощью магических предметов — обычно карт таро, либо несколько экзотическим способом — сном. Среди этих зон — Нереальный Город (Париж, вестимо) 5 октября 1922 года, Ночной Гамбург 31 октября 1988 года, а также пространство Сна и некий Музей Стекла (?) без указания местоположения и временного периода. Группа локаций Сада существует помимо 1993 также и в 1808 году, 14 марта. На картах отдельно вынесены локация, находящиеся точно над или под другими. Если же локация находится несколько ниже или выше основной высоты уровня, но в нее возможен также переход командами сторон света (n, s, и т.д.), то они изображаются в общей сетке, но с указанием на их особенность в примечаниях.





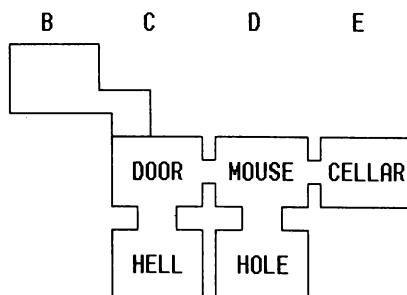
### Мелдрю-Холл. Уровень 1. Подвалы

#### Входы:

- в D6 на лифте с чердака (уровень 3); 5
- в E6 из E4 в Саду (вход в кустах);
- в C6 из D8 (Келья) через решетку. 6

#### Выходы:

- из D6 на лифте на уровень 2; 7



### Мелдрю-Холл. Уровень 2.

#### Север сада и промежуточный подвал

#### Входы:

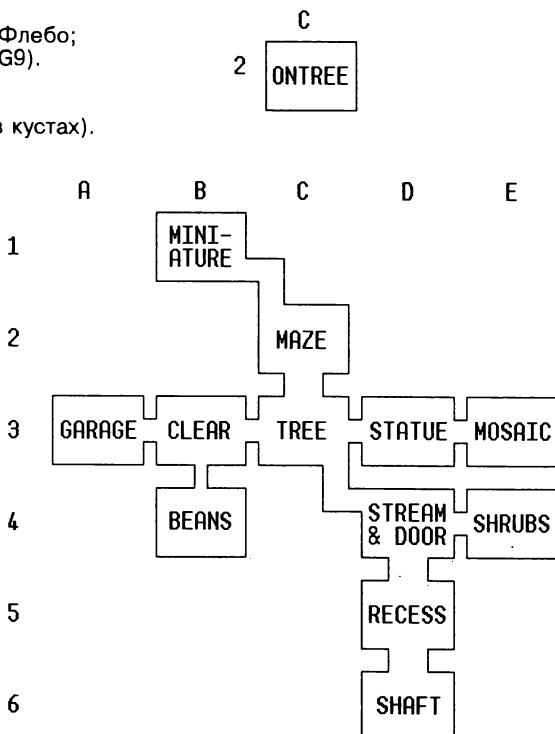
- в D4 из Парижа с помощью Флебо;
- в E3 из Лощины с гнездом (G9).

#### Выходы:

- из E4 в E6 в подвале (вход в кустах).

#### Примечания:

- Локации B1, C2, и, возможно, некоторые другие, также существуют 14 марта 1808 года. Вход: B1 из D11 с помощью проектора и миниатюры. Выход пока не найден.
- Через клетку D6 курсирует лифт вверх и вниз.
- Локация ONTREE (C2) находится уровнем выше.
- Клетка C2 является не локацией, а целым лабиринтом. Представлена в таком виде для удобства.
- Клетка E3 расположена уровнем ниже.





### Мелдрю-холл. Уровень 2. Юго-восток сада

#### Входы:

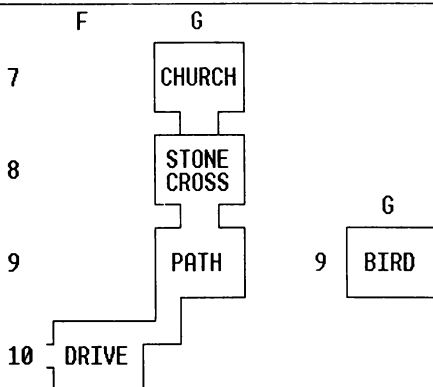
- пока не обнаружено

#### Выходы:

- из Лощины с гнездом (BIRD, G9)

#### Примечания:

- Локация BIRD (G9) расположена уровнем ниже.
- Из клетки E11 прямой переход в F10 и обратно. Таким образом зона напрямую связана с Чердаком.



### Мелдрю-холл. Уровень 3. Чердак

#### Входы:

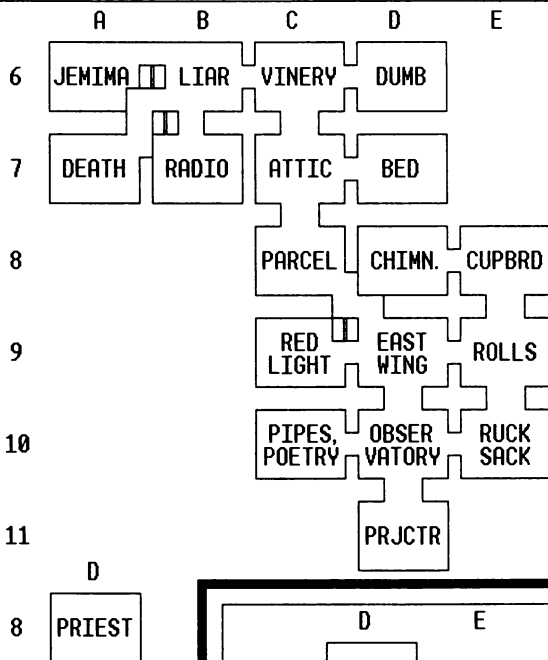
- старт в C7

#### Выходы:

- из D7 в локацию PREMON зоны Сна, заснув;
- из D11 с помощью проектора и предметов в различные зоны (Чашки, Сад 1808 года);
- из D6 вниз, в подвалы.

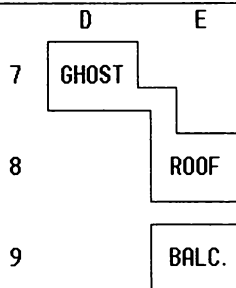
#### Примечания:

- Из локации E10 прямое сообщение с юго-восточными садами.
- Из локации CUPBRD прямое сообщение с крышей.
- Локация PRIEST находится уровнем ниже. В ней находится выход в подвалы, клетка C6.
- Группа локаций JEMIMA, LIAR, DEATH, RADIO находится уровнем ниже.



### Мелдрю-холл. Уровень 4. Крыша

Вход и выход осуществляются через клетку E8.





### Нереальный город (Париж). 5 октября 1922 года

#### Входы:

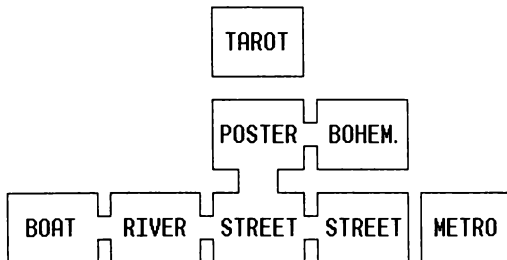
- в локацию STREET с помощью книги поэзии.

#### Выходы:

- из локации BOAT с помощью Флебо.

#### Примечания:

- Локация METRO находится уровнем ниже.
- Локация TAROT находится уровнем выше.
- Доступ в локацию BOAT открывается после решения примитивной головоломки.



### Ночной гамбург. 31 октября 1988 года

#### Входы:

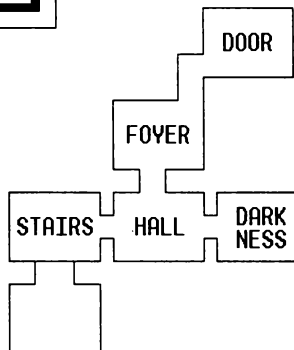
- в локацию FOYER с помощью карты Гамбурга.

#### Выходы:

- покамест не обнаружено.

#### Примечания:

Из локации FOYER в HALL можно пройти только при условии полного отсутствия предметов у героя.



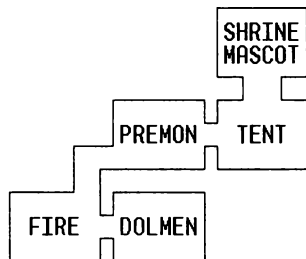
### Сон

#### Входы:

- в локацию PREMON заснув в D7 на Чердаке.

#### Выходы:

- из локации DOLMEN автоматически.



### Чашки и стаканы

#### Входы:

- из D11 с помощью проектора и Туза Треф.

#### Выходы:

- не найдено.





# Dragonosphere

Microprose, 1993

© Дмитрий Траславский, 1996.

Проснуться во дворце на следующий день после собственной коронации! Мечта! Вы тоже так думаете? Даже несмотря на недавнюю смерть старого короля? Тогда добавим, что вашему королевству угрожает неминуемая опасность — злой маг Сэн-ви, который готов вот-вот вырваться из своих оков. Что это так посерело ваше лицо? Вы уже не хотите быть королем? Ну, а мне-то куда было деться?

Итак, пока еще маг заточен в своей цитадели на вершине горы, но сковывающее его силовое поле вот-вот готово прорваться. Необходимо срочно действовать — но как?

Для начала соберемся в путь. Черт побери, и Фиона о том же. Для тех, кто не знает, позвольте представить. Фиона — моя жена и первая красавица королевства. Да что там королевства — самая красивая женщина на свете! Не спорите? — вот и правильно. Ладно, пусть подождет меня с матерью в Зале Совета. Сейчас плесну себе воды в лицо и приду.

Сборы много времени не заняли. На бегу перехватил в парадной зале несколько кусков, оставшихся от вчерашнего банкета. Прощаясь — вдруг больше не свидимся — любовно провел рукой по корешку любимого сборника поэзии. Пробегаю мимо тронного зала, сверг с престола своего возлюбленного братца. Он, правда, попытался сделать вид, что присел на него в задумчивости... Ладно, сделаем вид, что поверили и удвоим караулы на время нашего отсутствия.

А вот и библиотека. Помнится, отец проводил здесь едва ли не большую часть времени. Иногда мне даже казалось, что он не выходит оттуда сутками. Хотя нет, теперь я вспоминаю, что нередко, войдя в комнату, мы никого не заставали, хотя стража клялась, что король все еще в библиотеке. Странно... Но сейчас не до этого.

Ну вот, наконец-то, и Зала Совета. Признаться, я слушал вполуха все эти напутственные слова, опасения, охи и ахи, которые не меняли главного: мне нужно победить волшебника в честном единоборстве, и другого выхода просто нет. Все остальное — чепуха, без которой вполне можно было бы обойтись.

Забавно только, насколько дары соответствуют характерам: мать, которая всегда была словно выкована из единого куска стали, подарила меч, а Фиона — сама нежность и доброта — щит. Если, конечно, мне будет позволено так назвать эту маленькую капсулу с силовым полем.

Ну, ладно. Сборы закончены, пора в путь.

С моей точки зрения, эта часть игры — легкая разминка, не представляющая пока никаких трудностей. В комнате Фионы можете почитать ее дневники — если, конечно, совесть позволяет. А вот в библиотеке стоит задержаться и найти механизм, открывающий путь к потайной двери (обратите внимание на гобелен и книжную полку). Пока что вам нечем открыть эту дверь, так что не стоит и стараться.

Беседа со служанкой, убирающей остатки праздника, вряд ли что-то вам прибавит (разве что подданные станут больше любить), а вот кость и бокал можете прихватить с собой. Весь остальной осмотр замка на данном этапе лишь позволит познакомиться со своими владениями. Так что изображайте из себя "мороза-воеводу" сколько угодно, главное, чтобы в итоге вы все же вышли на рыночную площадь.





Я прекрасно понимал, что вряд ли все будет так просто, как хотелось бы. Конечно, я дорого бы дал за возможность сразу же подняться на гору, убить чародея, и покончить со всем этим еще до второго завтрака. Но я не раз слышал от Нер-Тома, нашего придворного мага, что это было бы чистым самоубийством. А уходить из жизни добровольно, да еще имея такую жену, я совершенно не собирался. К тому же и корона пока еще не слишком давила: может быть, стать настоящим королем и не так плохо? (Или, может, я погорячился, давая обет не носить королевских регалий, пока не уничтожу Сэнви?)

Судя по всему, сначала неплохо было бы запастись против него каким-нибудь тайным оружием. Но каким? Что ж, попробуем поговорить с нашими добрыми подданными, словно по команде собравшимися на рынке.

А да будет вам известно, что земли мои включают в себя три провинции, каждая из которых по-своему интересна и необычна (см. рисунок). Первая из них — земли метаморфов, пугающего всех народа, способного одним усилием воли изменять свой облик. Вторая — бескрайняя пустыня, в которой обитают кочевники. А третья — Брин-Фэнн, причудливые уголья фэйри, необычного волшебного народа с весьма своеобразным чувством юмора.

Самое интересное, что представители всех трех народностей постарались мне намекнуть, что именно в их землях и лежит ключ к загадке башни волшебника; именно в их краях немеряные кладези мудрости,

припасть к которым мне просто необходимо. Что ж, проверим-проверим.

Начнем, пожалуй, с фэйри. Народец-то, честно говоря, мерзкий, вредный и самолюбивый. К тому же любящий уstraивать всякие дурацкие препятствия на пути честных, добрых и скромных королей. Об их лабиринте я до сих пор не могу вспоминать без дрожи. Но и предводитель их, откровенно говоря, оказался не лучше. Я, конечно, понимаю, что для власти имущих даже лучше иногда говорить загадками. Но не до такой же степени!

До сих пор не пойму, как мне удалось с честью выпутаться из этого испытания. Правда, и ставки были высоки. Багровый Камень Силы и деревянная фигурка птицы. Наконец-то хоть что-то начало проясняться, и я понял, что поступил абсолютно правильно: без Камней Силы к Сэнви и соваться не стоило.

Расскажу и еще об одном любопытном зрелище, которое ждало меня в Брин-Фэнне: огромные жабы, охраняющие корону. Что бы это могло быть? Корона сильно смахивала на королевскую, благополучно оставшуюся в моих покоях во дворце. У меня появилось сильное ощущение, что именно ее мне и не хватает для полного счастья, но как отвлечь жаб? Пока это оставалось тайной, и я, поблагодарив государя фэйри, отправился в земли метаморфов.

На рыночной площади постарайтесь со всеми говорить максимально мягко и терпимо. Игра вообще из всех сил учит сми-

рению, граничащему с толстовством, и спокойствию на грани переваривающего пищу удава. Можно спорить о том, насколько это разумно и правильно, но иного выхода, кроме как смириться, у вас просто нет. Самое главное — получить у кочевника первый урок изучения их языка.

Чтобы попасть в лабиринт фэйри, примените то же правило. К счастью, на данном этапе невозможно совершить непоправимое действие, так что не получится с первого раза, придется всего лишь поговорить во второй, в третий и т.д.





Прохождение лабиринта также требует от вас ангельского терпения. Необходимо поговорить со всеми огоньками, учитывая, что их цвет также жизненно важен. Итого 24 комбинации. Проще всего составить таблицу, и методично выписывать в нее полученные результаты. Признаться, у меня нет ни малейшего желания рассказывать, какой из огоньков в какой своей ипостаси может вас провести через стражей. Скажу о другом: поскольку не совсем понятно, каким образом он это должен сделать, знайте, что для этого надо в разговоре с ним спросить, безопасен ли в данный момент проход.

Беседа с королем фэйри также вряд ли способна поднять настроение. Внимательно следите с самого начала за всеми вопросами и ответами, а если память слаба — записывайте. Отдельно пометьте новые знания о языке кочевников. Должен сказать, что, в отличие от головоломки с огоньками, эта беседа куда более интересна и местами поднимается даже до некоторых философских обобщений, что мне показалось вполне интересным и уместным. Загадка с жабами нам пока не по зубам, и стоит оставить ее на будущее.

Если бы я только знал, какие идиоты служат в моих пограничных войсках! Твердолобые, тупые, жадные ксенофобы — и это еще самое мягкое, что я могу о них сказать. Нет, я все понимаю: ужас перед метаморфами имеет свои основания. Но все же должен быть предел! В итоге мне все же, хоть и с трудом, удалось их уговорить, что, вернувшись, я смогу доказать, что я — это я. Но, поверьте, построение этой несложной логической цепочки стоило мне не одного часа препирательств.

Земли метаморфов и впрямь были мрачны и пугающи. Деревья и придорожные камни, провожающие вас взглядом, неведомое чудовище, от которого удалось избавиться лишь пожертвовав подаренным Фионой магическим щитом... И везде я чувствовал, что за мной наблюдают чужие недружелюбные глаза, желающие моей смерти. Или это стражи меня так накрутили?

Впрочем, возникло и еще одно ощущение, нечто, вроде хорошо известного эффекта *deja vu*. Окружности казались странно знакомыми, словно я ходил этой дорогой не один раз. Хотя как это может быть, если я ни разу не был в землях метаморфов?

Но вот и первое существо, которое хотя бы отдаленно напоминает человека. Хранитель Пещеры Снов — так он, кажется, себя назвал. Что ж, всегда приятно поговорить с умным человеком, особенно если он еще и дарит тебе маленький сувенир на память. Особенно если два.



Сама же Пещера Снов не произвела на меня ни малейшего впечатления. Предсказания, предвидения, неясные образы в клубящемся тумане... Нет, все это чародейство не для меня. Острый меч в ножах, да голова на плечах в сто раз полезнее, чем все эти загадочные амулеты и талисманы.

После этого я хотел было двинуться дальше, но увы! Путь преграждало какое-то чудовище, которое выглядело большим и несчастным, а ни единого средства облегчить его участь у меня под рукой не было.

Итак, с двумя мудрецами я уже побеседовал. Остается третий — предводитель кочевников. Посмотрим, настолько ли он умен, как об этом рассказывают.

Для того, чтобы пройти "пограничников", договоритесь, что вы им оставите любой предмет, а по возвращении потребуете его вернуть (кстати, не забудьте это сделать, а то они вас безжалостно убьют, так что кольцом пользоваться не стоит). Как миновать чудовище в пруду, вы уже знаете: не забудьте лишь подобрать отрезанные щупальца, которые вам еще пригодятся.

Для того, чтобы взять от земель метаморфов все, что только можно, поговорите с Хранителем Пещеры Снов дважды. После первого раза он даст вам камень, способный менять свою форму (жизненно необходимый в дальнейшем предмет), а после второго — куклу, без которой вам тоже не обойтись. И последнее — Хранитель



способен преподать вам последний урок языка кочевников.

Надо сказать, что в пустыню я попал впервые. Безбрежные пески от края до края навевали мысли о прохладных водопадах и тенистых рощах. Где искать кочевников, не было ни единой идеи.

Я до сих пор считаю, что мне просто повезло. Если бы я не наткнулся на этого одинокого путника, пустыня спалила бы плоть и иссушила разум. Правда, возмущенный разум и так чуть не выкипел, изо всех сил подбирая слова этого тарабарского языка, зато поговорив с путником, я получил четкое представление о том, куда идти, и к середине дня наткнулся на оазис.

Прежде чем соваться прямо к халифу, я решил побеседовать с его духовными наставниками — шаманами. Благо от короля тайн у них не было, да и на нашем языке они говорили не хуже меня. Разве что самую малость. От них я впервые узнал про загадочную Равнину Духов, куда отправляются, по их поверьям, души всех умерших. О Боги, ну и суеверия существуют в отдаленных уголках королевства в наше просвещенное время! Впрочем, умело покивав в нужных местах, я раздобыл еще один Камень Силы, так что зла на этих зануд я отнюдь не держу.

К тому же халиф оказался мужиком что надо. Вино, девочки (или это было, когда я попал к нему во второй раз? Ладно, не помню). Особенно мне понравилась его игра — и где он только такого демона раздобыл! От души поговорив и прекрасно отдохнув, я направился к конечной цели своего путешествия — в башню чародея.

*Головоломка с языком кочевников представляется мне одной из самых интересных в игре. С одной стороны, неплохо продумана структура языка; с другой, — даже имея ряд готовых ответов, выбрать из них правильный не так-то просто.*

Впрочем, суммировав все полученные уроки, вы без труда выйдете на фразу, в которой будет указано направление движения. Насколько я понял, она может варьироваться от игры к игре, так что обучение новому иностранному языку совершенно неминусуемо.

Выиграть у халифа надо по крайней мере один приз — хотя подарки могут, как мне показалось, варьироваться, важен из них только первый. Поскольку выигрыши аккумулируются (для получения приза совсем не обязательно победить именно три раза подряд), то без подарков может уйти либо очень тупой, либо очень ленивый, а ни в том, ни в другом я вас уж никак не могу заподозрить.

Проникнуть через силовое поле не составляло труда. Правда, первые сюрпризы начались уже у подножья скалы, когда из-за камня появилась неслышная девчонка, которую я пару раз как-то видел при дворе — Ллани де Саммерс. В глазах у нее читалось немое обожание, и лишь это немного смягчило мое сердце, хотя я, признаюсь, никогда особенно не любил не в меру ретивых поклонниц.

Отправив девицу домой и небрежно сунув в карман подаренный ей амулет (который, по ее словам, мог спасти лишь мертвеца), я решил сначала обойти скалу и посмотреть, не приготовили ли чародей каких-нибудь ловушек. Так, водопад, ничего удивительного, его я помню еще со времен моей поездки сюда с отцом и Нер-Томом. Правда под ним оказалась пещера с каким-то отшельником. Станный, конечно, старик, но ничего сверхъестественного. По крайней мере, явно не сам Сэнви.

Что ж, больше никаких оправданий моему промедлению просто нет. Подножье скалы внимательно изучено и, хотя особого желания я, как вы сами понимаете, не испытывал, пришлось подниматься вверх. Лезть, так сказать, на рожон.





Не буду пытаться изобразить этот подъем труднее, чем он был на самом деле, но и загородной прогулкой его, пожалуй, не назовешь. Особенно скрашивало одиночество общение с разъяренными до нельзя птицами Шак, оставшимися по недомыслию Нер-Тома под колпаком силового поля. Я попытался было им объяснить, что это только способствует успешному развитию популяции, но как-то не слишком убедительно у меня это получилось. Хотя после того, как я пообещал убить чародея, меня пропустили.

Было и еще одно весьма неожиданное происшествие, отнюдь не добавившее мне оптимизма. Взорвавшись на один из уступов, я обнаружил на нем... Ллани. Мерзкая девчонка, обманула меня все-таки. Я уж было собрался вновь отправить ее к папаше (на этот раз проследив, чтобы груз был доставлен по назначению), как из-за угла появилось нечто весьма воинственное и гориллообразное. Обнажив меч, я кинулся на него, но оно без труда отшвырнуло меня в сторону, выбило из рук оружие и занесло пудовый кулак над моей незащитной головой.

И когда я уже думал лишь о том, чтобы успеть помолиться, Ллани с отчаянным визгом кинулась на монстра и увлекла его за собой в пропасть. Отчаянная девчонка! Ее предсмертный крик бился в ущелье, отражаясь от стен, пока не послышался глухой звук удара, и все стихло. Понимая, что слезами делу не поможешь, я двинулся дальше.

Но вот и вершина скалы, вот и дворец чародея. Однако как проникнуть туда? Единственным разумным решением (по

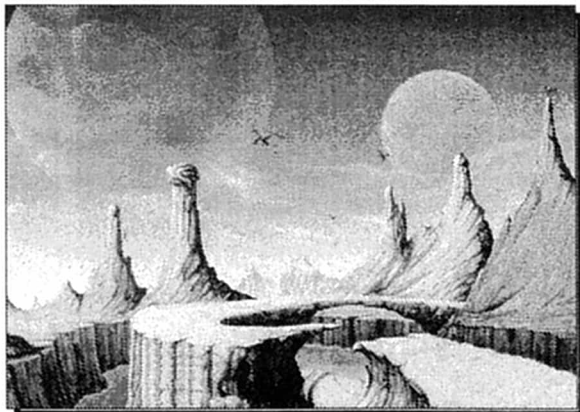
крайней мере, которое я смог придумать) было прикинуться своим. Наивные, но тупые стражи, решив устроить перекрестный допрос, стали задавать вопросы, которые им-то, наверно, казались верхом премудрости, но у меня вызывали лишь слабую улыбку. Ну кто же в столице не знает, что у Сэнви красные как у кролика глаза? Или что его любимое кушанье — мясная похлебка. Да с этим любой деревенский мальчишка справился бы! Одним словом, разделался я с ними парой щелчков, и двери цитадели гостеприимно распахнулись. Даже отмычки не потребовалось.

Поднимаясь на скалу, обратите внимание на достаточно неприметное место с несколькими черными перьями. Здесь необходимо перья взять себе, вырезать из фигурки птицы свисток, как учил метаморф, и позвать саму птицу. С Шак вы встретитесь, насколько я помню, дважды. Применяйте все тот же принцип: "Не поддаваться на провокации", и они не только благополучно пропустят вас, но и пообещают награду за смерть чародея. Кстати, когда будете разговаривать со вторым Шаком не забудьте подобрать с земли комок грязи.

Если к моменту чтения комментариев вы еще не успели оплакать смерть Ллани, то знайте, что, во-первых, вы ее найдете живой в пещере отшельника, когда спуститесь с горы, а во-вторых, ее падение, насколько я понимаю, абсолютно неизбежно.

Ну и привратник у него, я вам скажу. Вместо того, чтобы принять у уставшего путника пропыленный плащ и предложить почистить сапоги, он лишь тарасился откуда-то из стены. Пришлось лишь добиться, чтобы он закрыл глаза (вернее, глаз) на мое присутствие — и путь открыт.

В общем и целом замок волшебника больше напомнил мне лавку старьевщика, чем жилище уважающего себя чародея. Побродив по нему, я запаса кучей совершенно ненужных вещей, втайне надеясь, что хотя бы часть из них может обладать некоторой магической силой. Вдоволь покатавшись вверх и вниз на подъемнике, я уже начал немного уставать от скуки и монотонности этих огромных помещений, заставленных никому ненужной утварью.







И в самом деле — лишь в одном месте страж чародея бросил мне вызов, атаковав первым. И то это была самая банальная веревка, с которой я без труда справился, лишив ее магической энергии. Чуть более сложную загадку представляло магическое поле вокруг Камня Силы под кодовым названием “А ну-ка отними!”. Здесь хотя бы пришлось чуть-чуть поломать голову, пока я не вспомнил, что нормальные герои всегда идут в обход.

Сложности начались только на самом верхнем этаже, когда я увидел, что путь преграждает прекрасно придуманная смертельная ловушка: телепорт в соединении с раскаленной железной решеткой. Я еще не успел сунуться в эту внешне безобидную дверь, как прошмыгнувшая туда крыса ясно показала, что меня ожидает. Крыса... Крыса. И тут у меня появилась идея. Какая — не суть важно, хотя, скажу честно, что без огромной машины в соседней комнате, которая давала начало неиссякаемому потоку, низвергавшемуся со скалы, у меня ничего не вышло бы.

*Для того, чтобы пройти прихожую, придется залепить глаз грязью. Прогуливаясь по комнате, соберите, если есть желание, все плохо лежащие предметы типа музыкальной шкатулки, хотя большая их часть вам и не понадобится. Практически, прикладывая голову придется только в двух местах. Во-первых, для того, чтобы*

*догадаться заморозить крысу, а во-вторых, чтобы наполнить бутылочку кислотой, поставив ее на лабораторный стол с двумя ретортами.*

*Кислота понадобится вам достаточно скоро для того, чтобы добыть Камень Силы. Войдя в камеру с висящими на стене оковами, плесните кислоту на пол, привяжите веревку к оковам и спуститесь в образовавшуюся дырку. Камень Силы ваш.*

*Достаточно приятной мне показалась и загадка с телепортом. Применив имеющуюся крысу и щупальца чудовища из земли метаморфов, вы получите возможность вынуть телепорт из дверного проема. Остается только раскаленная решетка. Необходима какая-то жидкость для ее охлаждения. Но где ее взять и как переправить сюда?*

*Подскажу лишь не совсем очевидное: как бы не передвигался и не переносился “вход” в телепорт, “выход” из него остается в одном и том же месте.*

И вот до логова чародея осталось всего несколько шагов. Эффектно появившись на пороге спальни ничего не ожидающего мага, я вызвал его на бой... Но что это? Я не могу шевельнуть ни рукой, ни ногой, и Камни Силы отправляются прямоиком в его протянутую ладонь. Поражение? Не на такого напал! Маленькая военная хитрость, один меткий бросок Камня Силы — и колдун уничтожен.

Я выполнил свою миссию. Но почему же это не доставляет мне никакой радости? Последние слова Санви запали глубоко в душу. Значит, я и в самом деле не король, а лишь игрушка в чьих-то руках. Что ж, мы еще посмотрим, кто кем играет.

А пока что я лишь собрал в заплечный мешок все интересное, что смог найти в цитадели волшебника и двинулся в обратный путь. Не забыв, правда, заглянуть к птицам Шак и получить свою награду. Ну, и зануды же они — могли бы приготовить для такого героя как я что-нибудь и приятнее.

Спустившись вниз, я решил узнать, что стало с несчастной Ллани, и представьте себе мое удивление, когда я увидел, что труп чудовища лежит примерно там, где можно было ожидать, а девушки нет. Подобрал отшельник? Проверим.



Войдя в пещеру, я и в самом деле обнаружил юную аристократку на жестком ложе, а отшельника погруженного в свои думы в противоположном углу. И тут еще один удар. Безобидный старичок оказывается могущественным Нер-Томом, а я безвестным метаморфом, павшим жертвой его колдовства. Хорошо еще, что он в двух словах объяснил мне, как использовать мой Атлан, и смог хоть в небольшой степени вернуть краску щекам Ллани.

Требовалось еще и поговорить с ней, но как? Король-то, может, и был обучен всяким там политесам, но уж никак не я. Попробовал раз, попробовал два — никак не получается. И только тут я обратил внимание, насколько Ллани красива, вспомнил, как она отважно пожертвовала своей жизнью чтобы спасти мою — и слова полились сами. Нер-Том еле-еле меня оставил.

Зато теперь Ллани превратилась из хрупкой умирающей барышни в мощного союзника. Хотя я и не верил во все эти придуманные ей армии, знать, что она будет в безопасности, было уже не мало. Мне даже на мгновение показалось, что я не столь равнодушен к ней, как раньше. У короля, знаете ли, жена — красавица. А у меня?

Итак, мои путешествия отнюдь еще не закончены. Но что же дальше? Еще несколько часов назад я был всемогущим королем. И вот — превратился в самозванца, которому и в столице-то появляться опасно. Что ж, прежде всего стоит направиться именно туда, попытаться прощупать обстановку.

В тот момент, когда маг на несколько мгновений отпустит вас, быстро превратите волшебный камень метаморфов в голубой Камень Силы. А после того, как Сэнви забрет у вас подделку, запустите оригинал в хрупкие стеклянные сферы.

Все разговоры с Нер-Томом и ситуация вокруг Ллани не потребуют от вас никаких усилий. Приведу лишь фразу, которую необходимо сказать девушке, поскольку она отнюдь не очевидна даже для знающего английский: "THOU ART A ROSE — BUT NO! FOR NO ROSE AS FAIR DID EVER GROW IN ANY LAND!"

Все произошло так, как и предсказывал Нер-Том. Капитан стражи сразу же собралась арестовать меня, и только мое ангельское терпение в соединении с использованием Алтана смогли разрядить обстановку. Ну, теперь, по крайней мере, проще будет проникнуть во дворец. А я даже не ожидал, будучи королем, насколько у нас непопулярна королева-мать.

Теперь попробуем пробраться на родину, как бы ни было непривычно произносить это слово по отношению к Брин-Фэнну. Но — увы. На этот раз стражи были решительно настроены не пропускать меня и умиловать их не удалось.

Попытавшись заручиться поддержкой кочевников, я снова сыграл с их халифом пару партий и даже развлекся изрядно заунывными восточными танцами. Один из призов оказался мне достаточно неожиданным — банка с мухами. И только через несколько часов я понял, что именно мух-то мне и не хватало! И вот охраняемая жабам корона в моих руках.

На самом деле, конечно, это была никакая не корона, а ключ. К дверце, за которую я уже давно хотел попасть. Но пока туда было еще слишком рано.

Там же, у халифа, со мной произошло еще кое-что, отнюдь не показавшееся мне забавным. Хлебнув какой-то местный напиток, я чуть было не отправился к протцам, но зато теперь прекрасно знал, чем можно совладать со стражами.

Заглянув еще раз в Пещеру Снов, я направился в свою деревню за последним кусочком головоломки. И они узнали меня! Теперь уже сомнений не оставалось, и фа-





мильное кольцо было тому лучшим подтверждением.

Оставался последний этап. Если верить Нер-Тому, у короля похищена душа, и обрести ее можно лишь отправившись напрямик на Равнину Духов. Раньше шаманы и говорить-то толком со мной на эту тему отказывались, а теперь... Теперь — посмотрим. Главное — знать, что предложить взамен.

Вряд ли имело смысл делать вид, что перспектива прогуляться в загробное царство меня слишком обнадеживала. Тем более, что мне неизбежно предстояли три испытания о которых сами шаманы имели весьма приблизительное представление.

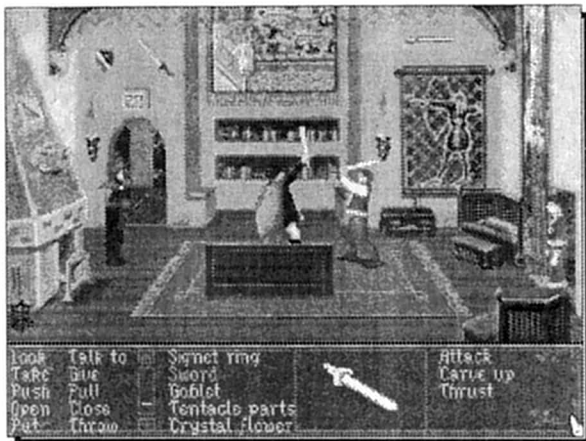
Хотя, если честно, все оказалось даже легче, чем я думал. Первая проверка вообще не представляла никакого труда — после общения с птицами Шак это были просто детские игры. Вторым препятствием можно было бы остановить кого угодно, но только не метаморфа. А вот над третьим пришлось изрядно потрудиться.

Было очевидно, что яйцо с душой надо чем-то подменить. И у меня, в общем-то, была идея чем. Но как отвлечь птицу? Посмотрим-посмотрим... А что если дать ей сначала как следует проголодаться. Так, получилось. Теперь покормим ее чем-нибудь, что позволит выиграть пару минут. Теперь быстро меняем яйцо — и бегом обратно. Все прошло, как по маслу.

Если сначала побывать у халифа, потом — у фэйри, а в конце у метаморфов, цепь событий и поступков представляется изрядно очевидной. Чтобы не очнуться, отведав таинственный спиртной напиток, используйте все тот же Алтан. С его же помощью полечите несчастного метаморфа, преграждающего вход в деревню.

Для того, чтобы попасть на Равнину Духов, предложите шаманам связку перьев, которую вы должны были во времена оны позаимствовать из сундука Сэгни.

Теперь, кажется, у меня было все необходимое, чтобы пробираться во дворец. С помощью пояса мягкой посадки я на глазах изумленного капитана стражи прыгнул в колодец, переплыл реку, заглянул к королеве и, наконец, обнаружил короля, заключенного в красивую ледяную глыбу (см. ри-



сунок на предыдущей стр.). Ее я разбил одним ударом. Если не верите, спросите у благополучно царствующего и поныне монарха, если, конечно, попадете к нему на прием.

Дальше все было как по маслу. Мы появились из стены как раз в тот момент, когда королева-мать уже готова была посадить на престол своего сына. Короткий бой (см. рисунок) — и противник мертв.

И тогда мамаша выложила на стол свой последний козырь — гражданскую войну. По ее словам, верная стража изрубила бы нас в капусту, но часть ее могла бы и признать настоящего государя, тем более, что похорон еще так и не было. И тут Ллани, умница Ллани, появилась во главе собранной ей армии и разоружила охрану. Вы скажете: "Рояль в кустах?" Нет, — отвечу я, — великая сила любви.

Но что приятно. Был бы я настоящим королем, так в результате всех этих приключений, смертельных опасностей и хождения по лезвию ножа я приобрел бы только то, что и так имел — свое королевство. А теперь у меня есть Ллани. И, поверьте, я совсем не жалею, что родился самым заурядным метаморфом. Или все-таки не самым?

Во дворце вам дважды придется использовать свои способности метаморфа. Первый раз — чтобы переплыть реку, и второй — чтобы расколоть глыбу льда. Ну, а в последнем бою не забудьте про амулет Ллани, который брат короля активизирует, назвав вас мертвецом.

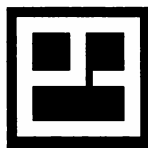


## Внимание! В центре Москвы открылся новый магазин

Фирма **ЭлектроТЕХ** не первый год успешно занимается поставками лицензионных CD-ROM из Англии, США и Сингапура. Среди ее оптовых покупателей — ведущие магазины Москвы, компьютерные салоны, многие региональные фирмы, библиотечные коллекторы, институты и школы.

Открывая специализированный магазин, компания, конечно, намерена сделать его одним из лучших в Москве. И для этого есть данные: здесь всегда будет обеспечен самый большой выбор - "горячие" новинки поступают в продажу прямо "с колес" и по разумной цене.

Здесь помогут пользователям и в борьбе против "глюков" в программах (разумеется, лицензионных) и предложат ассортимент свежих журналов. Вы можете воспользоваться консультацией менеджера, получить информацию о планах издателей, оставить предварительный заказ на выходящие игры.



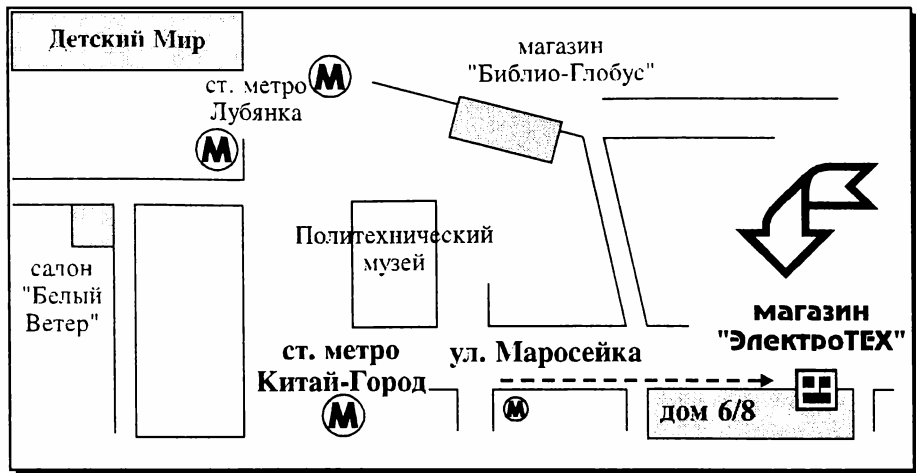
# ElectroTECH®

m u l t i m e d i a

CD-ROM  
игры, энциклопедии  
графика, музыка  
видео CD  
прикладной софт  
мультимедиа-комплектующие  
компьютерные аксессуары

Москва, Центр  
ул. Маросейка 6/8, строение 1  
тел.: (095) 921-77-77

Оптовые продажи:  
тел.: (095) 928-30-31  
факс: (095) 928-75-18  
e-mail: root@eltech.izvestia.ru



## И не только игры!

**ЭлектроТЕХ Мультимедиа** предлагает лучшую в России коллекцию учебных CD-ROM: сотни самых разных дисков, посвященных искусству, истории, археологии, языкам, музыке, кино, географии, путешествиям, астрономии, космонавтике, военной технике, автомобилям, авиации, спорту, медицине, науке... энциклопедии животных и растений, полный набор классических детских **Living Books**, всю серию "энциклопедий очевидца" **Dorling Kindersley**, серию **Microsoft Home**, диски российских издателей, а также видео-CD, CD-i и интерактивные музыкальные CD. То, что не найдется на полках сразу, можно заказать по каталогу из Англии и получить в течение нескольких дней.

**Заходите, Вас ждут!**

То, о чем Вы  
читаете в изданиях

**PC-Review  
PC-Help  
PC-Forum  
PC-Express  
CDROM-Review**

Вы найдете в  
магазине  
**"ЭлектроТЕХ  
Мультимедиа"**



# Ваша Реклама

АО "ИНФОРКОМ-ПРЕСС"

Редакция журналов

PC-Review, PC-Help, PC-Express,

PC-Forum, CD-ROM-Review

125124, Москва, А-124, а/я 70

тел/факс: (095) 956-16-31

тел: (095) 945-28-67

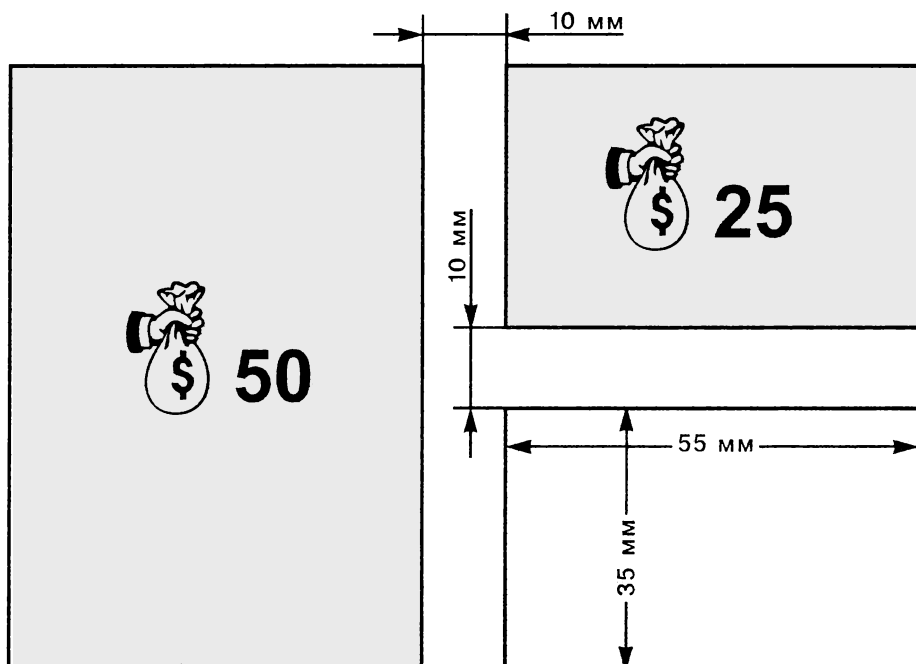
E-Mail: postmaster@ircpress.msk.su

## Условия размещения рекламы в полиграфических изданиях ИНФОРКОМ-ПРЕСС

Стоимость рекламной площади определяется ценой одного модуля, равного 1/8 части страницы. При использовании более, чем одного модуля, рекламодатель получает в свое распоряжение площадь, занимаемую промежутками между модулями, без дополнительной оплаты. Размеры рекламных модулей и их стоимость приведены ниже.

Рекламные материалы принимаются в любом удобном для Вас виде.

По всем вопросам, в том числе о льготах и скидках, просьба обращаться в АО ИНФОРКОМ-ПРЕСС по вышеуказанным координатам.



**PC-Review** — электронное издание. Первый в России электронный журнал по компьютерным играм. Издаётся с 1994 года. В августе 1996 года вышел в свет 29-й выпуск. Журнал выпускается и распространяется на дискетах 1.44 (HD) в запечатанном виде. В удобной оболочке Вы можете не только читать статьи о компьютерных играх, но и просматривать кадры из обсуждаемых программ.

Содержание журнала отличается объемом и универсальностью. Здесь Вы найдете обзоры новых игр, описание победных стратегий, помощь и подсказки, консультации по аппаратным вопросам, интервью с авторами и издателями компьютерных игр, переписку с читателями. В помощь тем, кто сам работает над программированием компьютерных игр в каждый выпуск включается какое-либо приложение, предназначенное для развития самостоятельного творчества.

**PC-Review** — наша гордость! В октябре 1995-го года по содержанию журнал вышел на первое место в мире среди электронных изданий по компьютерным играм.

Журнал не защищен от копирования. Его распространители есть во всех крупных городах России.

**С 1996 года у наших читателей появляются новые возможности — теперь они имеют доступ не только к электронной, но и традиционной, печатной форме. Дополнительно к PC-Review подготовлены четыре самостоятельных издания, по содержательности в сумме даже превосходящие своего "прародителя".**

Все издания мы рассылаем по почте в любые адреса на территории России. Их можно приобретать как по подписке, так и отдельными выпусками. Все зарегистрированные у нас читатели регулярно (раз в два месяца) и бесплатно получают каталог. Одновременно по нему можно заказать самые необходимые книги российских издательств по вычислительной технике и программированию, а также программное обеспечение на лазерных дисках CD-ROM зарубежных фирм (только лицензионное).

Если у Вас есть трудности с комплектованием своих личных библиотек и игротек, обращайтесь! Будем особо признательны за вложение заполненного конверта с Вашим адресом.

**125124, Москва, а/я 70  
Тел./факс: (095) 956-16-31  
postmaster@ircpress.msk.su**

Оптовые покупки наших изданий сопровождаются ценовыми скидками!

**PC-Forum** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обсуждение вопросов, связанных с компьютерными играми, переписка с читателями, обзор мнений. Журнал открыт для публикации Ваших отзывов, обмена опытом и достижениями.

**PC-Help** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — помощь читателям в аппаратных и программных вопросах — формируется по Вашим письмам. Здесь Вы найдете ответы на свои вопросы, связанные с усовершенствованием и модернизацией компьютера, помощь в прохождении сложных игр, полезные советы и подсказки.

**PC-Express** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры и рекомендации по выбору новых компьютерных игр, рассказы о работе ведущих программистских коллективов мира, интервью с интересными людьми. Журнал ориентирован на информацию о том, кто, где, как и над чем работает и что Вас ждёт в самое ближайшее время на фронте компьютерных игр, аппаратных средств и книг по компьютерной тематике.

**CD-ROM-Review** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры новых компьютерных игр, справочных, информационных и прикладных систем, выходящих на лазерных дисках CD-ROM. Обзор отечественного рынка CD-ROM-изданий. Разбор новинок и рекомендации пользователям.

# ALBION

